

热门游戏 攻略/研究

盗墓者 传说

战地指挥官

快乐足球

FIFA 2006

重装机兵 钢之季节

牧场物语 无垢的生命

零售价5.80元
2006年12期 Vol.58

特别策划

NDSL购机指南

缩短距离的功臣

漫谈游戏世界的交通工具

十大新作完全报导

极魔界村

罪恶工具 审判

天外魔境 第四默世录

加勒比海盗/摩托GP

宇宙方块/CAPCOM经典合集

胜利十一人2007

瓦尔哈拉骑士

Hotel Dusk 215

电子天下

ISSN 1672-8866





彼者的主义

你对TOUCH GENERATIONS系列软件有什么看法

●能让更多的人加入到NDS的行列中就是这个系列的成功之处，同时也是NDS的成功，更是任天堂的成功。（王翰，21岁）

●都是些非游戏的的软件作品，虽然取得了很好的成绩，但是不能作为一般的游戏去玩，如果能做得更像游戏，估计会更好玩。（廖亮，19岁）

●本人不是很喜欢这个系列，觉得不能长玩的，只能作为休闲游戏来拿出来玩一玩。(刘枫雪，25岁）

●实在是难以想象，这个系列能有这么大的推动力，不仅软件销量高，而且还推动了NDS主机的销量，实在是强啊。（刘海飞，16岁）

●任天堂商业手段之一，不过不得说让各年龄层的人们都加入到其中是个成功。（徐亮）

●不得不承认它是NDS的主力，但是对真正的玩家没啥吸引力。（三栖人论坛，zengbra)

●说实话能这么大成功是我所想不到的，因为那些软件实在不像是能震住江山的感觉，虽然现在很成功，但还是希望N社赶快多出些传统大作，不然我真的很担心。（三栖人论坛，疾风强袭）

●必然是适逢NDS特殊功能而产生的产物了，长久不了，不过作为休闲游戏绝对首选！(三栖人论坛，注水の象）

●不得不承认其中有不少优秀的作品，但总觉得还少点什么。（三栖人论坛，快乐生活）

你对PSP上推出首款直读的看法

●不知道会不会像家用机的直读那样，如果是那样就强了。（李杨，22岁）

●虽然说推出直读是个好消息，不过，PSP那么多版本，如果新版软件对它有限制怎么办啊……目前来讲，还是继续观望比较好。(胡志淳，19岁）

●如果出了的话就先装一个试试，毕竟我的机器是2.7的，希望对硬件没什么不好的影响。(赵炎，22岁)

●PSP直读必定会在国内掀起大波，等便宜的时候就去装一个。（周雷，18岁）

●直读的出现 会影响正版软件的秩序，不过国内的秩序一直都不是很好，估计很多人都会选择直读。（邹宁，23岁）

●虽然对PSP的玩家来说是个好事,但毕竟刺激不了主机的销量。（三栖人论坛，PK王）

●以目前直读公布的价格，加上PSP，棒子，虽然以后就前景光明，但对于普通玩家的钱包可是个艰巨的考验……（三栖人论坛，十字键）

●应该会进一步带动PSP在国内的销量吧？毕竟有不少玩家是因UMD或棒子昂贵的售价而对其望而却步的！（三栖人论坛，崇拜约书亚）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、暑期众多的掌机游戏中你最关注的是哪一款，请说明原因？

2、你对本期报道的DEVHOOK这软件有什么看法。

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或发到我们的论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，论坛地址：www.magiczone.cn



封面主题 /索尼克

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF
编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功
出品人：黄昌星
主编：杨帆
责任编辑：郑佳鑫、李燮
编辑：雪人、暗凌、岚枫、翔武、剑纹
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申、方磊
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系
发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系
联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB
次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

目录 CONTENTS

特别策划

超激报道

新作速报

软硬派

劲作社区

极上攻略

Vol.58 2006/12

极上攻略

别致专栏

本刊声明

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告



PSP	HUDSON	2006.07.13
	RPG	1人/5040日元
天外魔境 第四默示录		704K

描述以美国为舞台的"火之勇者"的战斗

《天外魔境》是曾经在PC平台上显赫一时的RPG名作系列之一，由于CD-ROM的大容量，游戏中包含了丰富的语音和动画，对剧本演出的重视成为该系列作品的特点。如今《天外魔境 第四默示录》将经过重新制作，完全再现于PSP平台上，游戏的舞台是1899年的美国，在这片广阔的大陆上，以主角雷神为首的"火之勇者"将展开从魔物手中夺回美国的战斗。巡回阿拉斯加、蒙大拿和美国大陆各地，最终决战将于纽约进行！

SS版的移植？NO！本作是完全版！

本作并不是1997年发售的SS版同名作品的单纯移植，而是把动画场面和剧本都重新制作，并加入了大量全新要素的完全版。由于硬件机能的提升，本作的画面表现力大大超越SS版，关智一、樱井智、山口胜平等多达50多位声优的豪华阵容，更为游戏增色不少，保证让各位玩家看的目不转睛。

战斗的舞台



↑游戏中的美国大陆包含实际存在的城市和虚构的城市。

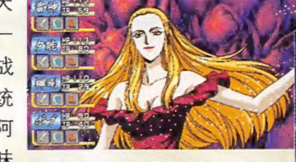


追加重新制作的动画

本作的动画内容虽然与SS版相同，但是采用了无损技术，让画质接近完美表现。

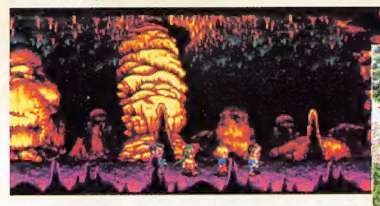
走王道之路的RPG

大人物就应该走王道之路，像《天外魔境》这样的作品就更应该如此。一目了然的俯视地图，全屏动画的指令战斗，高质量动画片段，简单易懂的系统设定，这才是《天外魔境》！当然，阿拉斯加会有各种赌博设施作为调剂口味的小游戏。





↓←直面敌人的战斗方式。



↑游戏中还有剖面视点的迷宫设计。



↑←俯视视点的地图，各种地形的表现很细微。

本作的五位主要人物

担任本作人设的仍然是为系列各作做人设的迁野寅次郎，从雷神等主要人物到敌方形象以及交通工具的设计，都闪耀着迁野先生独创的设计光辉。

禅刚

崇拜武士的美国大叔，已经35岁了，根据模仿动作而学习了一些剑术。

声优：中岛聪彦

ACE

平时一直是18岁的懦弱警员切理·阿普斯，一旦戴上面具后就变成大受女孩子欢迎的美国英雄ACE。

声优：山口胜平

夕能

17岁的少女，曾经被称为“三战士”，由于右胸的“火之纹章”被误认为恶魔之印而烦恼，出生于西雅图，是“赤之民”中的女战士。

声优：笠原弘子

雷神

声优：关智一

16岁的少年，左肩有着“火之纹章”的魔物猎人，自小被传说中的魔物猎人抚养长大。

梦见

声优：樱井智

雷神青梅竹马的12岁少女，性情温柔善良的她让周围的人都感到温暖。

新人物登场

由于追加了新的剧本内容，游戏中相应的会有新人物登场，关于这两位新人物的详细情况暂时不明，他们与雷神有着怎样的关系呢？



↑与禅刚一对一战斗的女性外形的魔物。

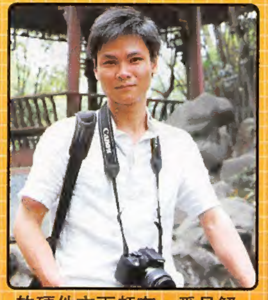


↓有谁与这位女性不告而别。



窗外专栏

NDSL大降价 玩家有福气



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。

—— 行情 ——

上月市场上还只有日版NDSL，结果本月就冒出了欧版以及美版NDSL，以至于日版NDSL在市场上的表现受挫，目前美版和欧版NDSL的价格在1150－1200元，而日版的价格却高高在上要1300元以上，所以建议广大玩家在购机时以美版和欧版为首选，毕竟价格要便宜许多，至于欧版美版日版这三个版本有什么具体的区别，可以看看本期云云撰写的《暑期NDSL购机指南》中关于这三个版本的详细介绍。

不过可能有朋友会疑惑，欧版和美版何以会提前这么早在大陆出现呢？实际上这就是所谓的偷跑现象了。美版还可以理解，那是渠道商提前放货出来，数量比较少，也只有少数玩家拿到了，欧版NDSL却不一样，它是大量出现在市场上，就好像欧版NDSL已经正式发售了。根据调查，原来此次欧版NDSL偷跑是事出有因的，就在前段时间，任天堂将欧版NDSL通过香港转运欧洲时，一个装有价值1800万港币约有1万5千台NDSL的货柜被歹徒所劫，目前警察悬赏100万追查幕后黑手……

截稿日有消息称台湾版NDSL即将发售，届时会像日版一样首发白色、冰兰、深蓝三种颜色，而包装内也有美版和欧版所没有的挂绳，只是目前尚不清楚具体价格。

—— 消息 ——

NDS刷机后倘若不插正版卡就无法实现待机功能，那么只要是游戏过程中合上盖子屏幕就会不停地闪，喇叭也会发出咔咔的声音，所以许多朋友都深以为痛，但是目前已经有厂家推出了专用的设备以便解决该问题。该设备名为“防尘待机卡”（英文名称：Dummy Card），EWIN FLASH公司出品，特有防尘、待机两大特性，NDS真卡大小，正版卡级别做工，有用白色、冰兰、深蓝三种颜色可选，使用方法很简单，只需要将其插入NDS卡槽，然后就可以实现待机功能。目前该卡售价30元左右,值得广大NDS玩家都备上一张。关于该卡的评测以及介绍可以去云云的个人网站幺幺的任天堂(http://www.yyjoy.com）查看。

M3 PRO是M3公司新推出的产品,除了没有GBA游戏功能外，其它的和M3 PERFECT版没有任何区别，所以M3 PRO特别适合那些已经有了GBA烧录卡，想专门给NDS/NDSL配一块烧录卡的玩家,M3 PRO因为没有GBA功能(主要是去掉了256M PSRAM），所以售价低，只需要248元就可以入手，同时还有很不错的PDA功能（试想一下，专门买个文曲星来实现这些功能又要花多少钱？更何况文曲星能像咱们NDSL这么强吗？），确实是那些不需要GBA游戏功能的玩家不错的选择。

目前已经有三家公司开发了适合NDS LITE的烧录卡，分别是：EZ4 LITE、G6 LITE、NEO2-LITE，其中EZ4 LITE已经发售，但是它仍然没有做到插进GBA卡槽不突出，只有G6 LITE和NEO2-LITE做到了不突出，NEO2-LITE还有一个TF版，和EZ4 LITE一样使用TF卡，也会稍微突出一点。



—— 解惑 ——

目前基本上每位购入NDS的玩家都会选择刷机，而一些朋友在刷机后就产生了一些疑惑，比如某位朋友咨询云云：“我的NDSL小冰，刷的是V7正式版，现在可以调亮度，进入老任的界面点太阳。但是我刚调好了亮度，比如是1级。然后我关机，插入SCMINI卡，再开机就是4亮度了。我觉得好像亮度不能保存！！因为就算我不插SC卡，开机他先是4亮度才变成我调的亮度的，可以清楚地看到亮度的变化，还有很多人也和我一样。”关于此点，实际上纯属正常，刷机后的NDSL倘若不插卡进入NDS菜单，那么有一个亮度的变化过程，第一个阶段就是在显示健康提示那个步骤，第二个阶段是进入了NDS菜单，也就是到了NDS菜单才会变成用户设置好的亮度。具体原理只有去问FLASHME作者，但是在使用时不要担心，不会损伤主机的。

责编/岚枫

严俊专栏

世界杯赛场火热 掌机市场低落



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

世界杯小组赛才刚打完第一循环笔者就有点熬不住了，年纪大了精力有限啊，看来不但工作学习干革命需要有好身体做本钱，就连娱乐也不例外。这世界杯当头可谓是神鬼让道，今年的超女算是彻底栽了，就连咱们电玩领域都不得不礼让三分，从六月的新作发售表上就能看出一二，没有人敢和世界杯硬碰硬呀。受考试和世界杯的双重影响，本期的市场可谓是寒到了冰点，购机者寥寥，各级考试结束之后市场也迟迟未见激活，唯一让人找到点希望的只有NDSL，随着美版以及欧版机在国内相继上市，价格行情一路走低，比较半个月前要下降了100元，平均下来现在只需要1200元就可以入手一台全新的NDSL，这个价位可以说已经非常合理了，算是进入了初级普及阶段吧。这里还有个很有趣的花絮，大家可能已经发现了，欧版机距离发售日还有好多天就出现在国内市场上，据称是一辆满载欧版机的货车在香港被劫了，罪犯直接把到手的赃物转手抛入当地黑市，然后流入广州批发市场，最后出现在全国各地的零售店里。

当然了，玩家并不关心自己手中的机器是从哪来的，价格品质才是第一，价格已经说过了，欧版机的品质方面似乎要比日版机要稍好，无论是出点率还是下屏松动等诸多细微问题都得到了改良，价格便宜、品质优良、刷机照旧、220V直插电源，毫无疑问现在欧版机已经成为购机的不二选择。不过，还有最后一个悬念没有揭开，那就是行货机，品质方面我有理由相信将和欧版机同样出色，毕竟几乎是同批次的产品，但价格是否能同样出色就很难说了，截止到发稿日笔者从厂家方面得到的消息称，因为相关手续问题原本17号发售的iDSL延期到月底，价格依然是没有最终确定，莫非神游也开始畏惧世界杯的影响了？

依然是DS的消息，似乎D卡从头到尾就没有被人关注过，现如今D卡都告别GBA卡外观时代了，日前一种正卡大小的D卡被研发成功，从外观上来看和正版卡相似，但细看则有诸多区别之处，正面的贴纸印刷比较模糊，背面的金手指部分也有所不同，塑料外壳的做工比较粗糙。据称这种卡价格在百元以上，甚至是需要刷机才能使用，实在是令人不敢恭维，玩家方面对此的反响非常统一，不论质量好与次，首先有百多元就宁可去收二手正版卡了，其次人家既然刷了机何必不玩烧录。实在是找不到热销的理由，如果定价能控制在50元以内，技术方面更新到无须刷机或引导即可运行的程度，或许会有一定的市场空间，毕竟早就是烧录时代了。

各大厂商已经不是竞争烧录技术了，要说游戏兼容性随便拉一个品牌都没有大问题，现在拼的是制造工艺，已经有个别品牌率先实现了正卡大小。如果说之前是mini sd时代的话，今后必将是正卡大小的时代了，除了拼技术拼工艺之外，厂商之间永远在拼的还有价格，在过去的这段时间里几乎所有的知名品牌都不约而同的打起了价格战，这对玩家来说是个绝好消息。在烧录卡日益完善的今天，各种配套周边产品也是非常的红火，日前烧录引导卡passcard发售了第3代产品，基本上支持市面所有的主流烧录卡，做到免刷机运行，如果能支持行货机的话相信届时会有很大的市场空间，因为对于行货来说刷机就等于自动放弃了质保，那么行货的价值就将大打折扣，这个时候引导卡的作用就显得尤为重要了。除此之外近期上市的NDSL待机卡也值得关注，此卡价格低廉可实现主机待机功能并有防尘效果，对于追求完美的玩家来说颇有价值。

虽然PSP是第一个进入免费午餐时代的，但时下无疑已经走入了一个几乎转不过弯来的死胡同,猴年马月了2.5还没破解，我估计等破都是3.5时代了，又是一个漫长的恶性循环期。达人们眼看着攻坚无望只能是挑软柿子捏了，1.5用软件的开发工作近来倒是硕果累累，现如今1.5支持的游戏是越来越多了，不过要说商业价值真是甚微呀，今年夏天我只能看好DSL了。

责编/岚枫

PSP2.5豪华	1650
NDS	1050
NDSL	1200
小神游SP	670
翻新SP	520
翻新GBA	390

众多作品参展“次世代WORLD HOBBY展示会”

第24届次世代WORLD HOBBY展示会于6月17日开幕。在展会上，展出了游戏软件、游戏衍生的玩具、卡片游戏、周边等，含盖范围很广。特别是在本次展示会上，任天堂、CAPCOM、SEGA等游戏厂商展出了一些即将发售的游戏。

在任天堂的展区中展示了已经发售的NDS《新超级马里奥兄弟》和即将在7月底发售的《马里奥篮球 3on3》。首次参展的《马里奥篮球 3on3》给玩家们留下很深的印象，这次展出的不是单机游戏模式，而只是对战模式。据现场的人透露，在游戏开始前会有简单的操作训练，而在游戏中，上屏幕显示游戏画面，下屏幕是地图，既可以使用方向键控制，也可以使用触笔来控制角色。总体来讲，无论是对战的乐趣，还是游戏的操作手感，都是非常不错的。除此之外，在任天堂的展区中还展示了GBA上发售的《快乐足球》，以及在8月份即将发售的GBA音乐游戏——《节拍天国》。除了面对孩子们的游戏试玩台，还有面对多年龄层的“Touch! Generations”系列展示台，此次参展了“Touch! Generations”系列最新的几款软件，深受大家的喜爱。

BANDAINAMCO的展区中《富蛋的商店街》最新作是人们关注的重点，特别是吸引了不少女性玩家。这个系列在GB时代就有了，不过由于DS在日本的普及量，以及DS版游戏素质非常不错，这个游戏成为了DS上第一个超过百万的第三方作品，相信它的最新作也同样不会让人失望的，最新作将于7月27日发售。此外，DS的《勇气故事》《怪盗鲁索》，以及前不久公布的PUZ游戏——《宇宙方块》，在展区中也提供了体验版供玩家们试玩。

SEGA的展区则主要是以《甲虫王者》系列为主，这次展出了DS的最新作《甲虫王者 通往最伟大的冠军之路2》，当时在GBA上，这款游戏的第一作销量非常惊人，在GBA后期时代能有这种销量确实非常难得。这次直接以DS为平台进行开发，不知道本作在DS的庞大基数带动下能有什么样的销量。

CAPCOM的展区中展示了即将发售的《洛克人ZX》，这一作继承了GBA《洛克人ZERO》系列的风格，在原有的基础上增加了众多要素，包括原来只能在小游戏中使用的四天王，这次也可以利用变身系统来变相使用他们，相信不少玩家对本作都抱以十分期待的态度。此外还有关于《洛克人EXE6》的相关活动，也有不少玩家都参与到当中。







《SNK VS CAPCOM卡片战士DS》公布新消息



官方最近公布出《SNK VS CAPCOM 卡片战士DS》的一些新消息。本作是NGP版《SNK VS CAPCOM 激突卡片战士》的续篇，在本作的登场作品中不但有原版中的一些作品，而更多的是SNK PLAYMORE和CAPCOM近几年来的一些新作品，目前得知的登场作品有《饿狼传说》《龙虎之拳》《KOF》《街霸》《侍魂》《生化危机》《洛克人》《逆转裁判》等。总登场作品数量达到了40部以上，卡片数量也在400左右。

除了保持了原作的一些系统外，这一作中还加入了一些新要素，游戏也会更加耐玩。本作对应NDS的触摸屏操作，可以利用无线通信进行联机对战，是否对应WI-FI无线网络目前还没有公布。游戏的发售日预定在2006年内，价格为5040日元。

自从NGP的没落后，这个系列也渐渐成为历史。时隔几年后，这个系列的新作登陆到NDS上，这无疑是个使人振奋的消息，比起原版作了不少强化，希望能在不破坏原有风格的前提下出现一些新玩法，以便增强游戏的对抗性。





《勇者斗恶龙怪兽篇》新作公布



近日，SQUARE ENIX公布了《勇者斗恶龙怪兽篇》的最新作。新作的平台为NDS，标题为《勇者斗恶龙怪兽篇 JOKER》，本作预定在2006年内发售，价格未定。

如果不算PS的移植作品，本作是《勇者斗恶龙怪兽篇》系列的第4作。不过，从GB/GBC版的两作之后，新作的标题就没有用过《勇者斗恶龙怪兽篇3》这个名字，GBA版副标题是“旅团之心”，而本作的副标题是“JOKER”，不知道以后的系列作品是不是彻底放弃《勇者斗恶龙怪兽篇3》这个标题了。

本作将充分运用NDS的机能，无论是战斗画面还是地图画面，都是有漫画渲染风格的3D画面。而且本作不仅对应NDS的无线联机，而且还对应WI-FI无线网络，使联机游戏更加方便。此外，在本作中将会有各种联机模式供玩家使用。

目前官方还没有放出游戏画面，和无线网络相关的信息也没公布多少，对此感兴趣的玩家请关注今后的报道吧。

《集合！职棒君的DS甲子园》全模式对应WI-FI

继NDS上推出两款《口袋棒球》后，KONAMI再次在NDS上推出《口袋棒球》的新作，新作的标题为《集合！职棒君的DS甲子园》。这次的新作品将对应WI-FI无线网络，而且是全模式都对应，此外新增加了协力模式和监督模式。协力模式中最多可以4人组队协力比赛。游戏的发售日预定在2006年7月27日，售价是5229日元。

无论是新出的《DQM》也好，还是其他游戏，利用WI-FI已经成为一个必然化的趋势了。

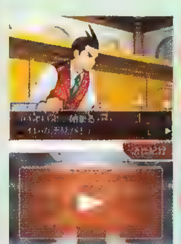
动物之森博物馆开幕

被称作“法庭之战”的新类型文字冒险游戏《逆转裁判》系列的最新作，在DS上发售的《逆转裁判4》终于登场。

逆转裁判4的故事发生在前作《逆转裁判3》结束7年之后。本作的主人公是新手律师——王泥喜法介，他的登场标志着新故事的开始。他身穿红色上衣，前额有两撮头发竖起，这大概是他作为主人公的标记吧。本作的世界观和前作相同，因此“裁判长”和“亚内检察官”依然健在。

目前除主人公之外，目前还公布了一位神秘人物。她是案件的嫌疑人还是证人？这个少女的具体身份还不清楚。说不定，她是穿着魔术师服装的律师或者检察官也不是不可能……真是周身包满谜团的人物。

在这之前，CAPCOM已经在NDS上制作了系列第一作的复刻版《逆转裁判 复苏的逆转》。而本作也会利用到DS的触摸屏功能。在新系统的推动下，法庭之战将得到进化，变得更加刺激。这之中会有什么新的故事发生呢？请留意我们的后续报道。





←和前作一样，利用NDS的双屏机能，在游戏性方面进行扩展。





LocoRoco同捆版PSP即将上市

SCE将于7月13日发售《LOCOROCO》同捆版PSP，价格为24800日元。同捆版的包装是《LOCOROCO》的，包装中包含了PSP主机以及《LOCOROCO》的软件。这个版本是在7月13日发售的限定版，PSP主机颜色分为黑色和白色，并没有其他新颜色和限定版外壳的PSP。此外，在7月13日还会发售《LOCOROCO》版的携带包，价格为1575日元。

《LOCOROCO》是利用LR键控制画面倾斜，从而使LOCO们到达终点，游戏的这种设定谈不上创意，试玩的玩家也觉得不够新颖，算不上好玩。SCE这次推出同捆版难道是怕这个游戏不好卖吗？



“Touch！ Try！ DS”系列追加五款新作

任天堂近日公布了游戏体验版店头下载服务“Touch！ Try！ DS”的最新游戏名单，同时还宣布，从6月22日开始实施一款游戏的“擦肩通信”服务。

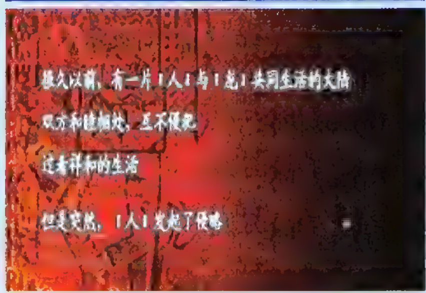
6月15日追加的游戏是6月1日发售的《银河战士 猎人》以及6月15日发售的《数码怪兽》《Zoid Dash》三款。6月22日追加的游戏是同一天发售的《魔法假日 五星连珠之时》以及预定于6月29日发售的《锻炼大脑的对战箭头解谜》这两款游戏。

宣布对应“擦肩通信”服务的游戏是《魔法假期 五星连珠之时》。“DS-Station”会暂时记录下玩家的信息，并传到下一个从“DS-Station”前走过的玩家的游戏中。通过相互交换信息，玩家可以获得在正常游戏中无法入手的道具。

PG 汉化资讯站

《火炎之纹章——封印之剑》完全汉化版发布





这个汉化版是由火花天龙剑与狼组联合制作。

策划：桂木弥生

技术&图像：xade

附加内容技术：如月影二

附加内容图像：chs007、bnu.203.gc

剧情文本制作人名单

翻译：杀千刀的

校对编辑：如月影二、mooncircle

支援对话制作人名单

翻译：杀千刀的

校对编辑：mooncircle、如月影二、kevintwh、钢之魂、莺莺



其它内容制作人名单

翻译：孤独的浪人、桂木弥生

校对编辑：桂木弥生、如月影二、mooncircle

测试员：如月影二、mooncircle

《重装机兵 钢之季节》汉化启动



NDS版《重装机兵》刚发售不久，近日，PGCG汉化小组就公布了在第一时间汉化《重装机兵 钢之季节》的消息。这对于看不懂日语的玩家来说是个天大的好消息。本作由飞云来破解，翻译是刚翻译完《双重记忆》不久的LOG。



NDS《脑力锻炼》VLab0.2汉化补丁发布

游戏名：NDS 0067 Nou o Kitaeru Otona DS Training

版本：VLab 0.2p

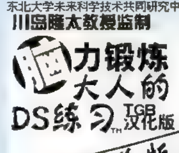
其他：yeyezai

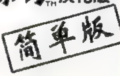
汉化地址：http://www.tgb.net.cn

http://yeyezai.studa.cn

联系方式：yeyezai@163.com

备注：汉化可行性研究中,初期试汉化，图片的汉化基本可以搞定，但因考试及某朋友杂志的关系，暂时停止研究。补丁正式更名为VLab为前缀，即真空实验室。本次补丁版本为VLab 0.2p。因无DS主机,所以无法测试，文本的汉化基本为0%。考试结束,继续开工。如果那时买了DSL，可能效果图会更多！试玩的朋友，如果可以运行，麻烦拍个已汉化的图片发至我的邮箱。





© 2005 Nintendo



FIFA 2006



机种：PSP
厂商：EA
类型：SPG

真名法典



机种：PSP
类型：RPG



FIFA 2006： 世界杯开赛之际，很多足球游戏都发售了新作。作为唯一得到国际足联认证的足球游戏，FIFA自然当仁不让，所以FIFA 2006包含了世界杯内容。游戏画面值得称赞，出色且流畅。音效和全程配音非常到位，还有大量的足球歌曲提供欣赏。

真名法典： 这个游戏出自韩国游戏公司SoftMax之手，PC上的《西风狂诗曲》系列就是这个公司做的，所以其RPG制作实力较高。从PS2移植到PSP上的《真名法典》画面很出色，风格个人感觉很像西风。采用半即时的战斗系统，情节中规中矩。游戏整体还是不错的。



FIFA 2006： 随着世界杯的到来，《FIFA》系列的最新作也登陆掌机了。借助PSP的强大机能，本作在表现力上不用玩家们担心。但习惯了《WE》视角的玩家可能不习惯本作的视角，此外，《FIFA》系列的一些缺点在近来的作品中仍没有改善。

真名法典： 本作是PS2同名游戏的移植版。游戏画面非常华丽，不过在一些画面中出现丢帧现象。游戏的类型是RPG，但战斗系统很特别，有点动作要素，算是即时战斗。开始能感到一些新颖，但到后面就会觉得有点太累了。不过本作还是很值得一玩的。



FIFA 2006： 这么多年以来，无论是掌机平台还是家用机，足球类游戏基本上都是《WE》系列的天下。当年《FIFA》系列带给人们恶劣印象似乎很难摆脱。本作虽然还远达不到全面超越《WE》的水准，但是却在模仿《WE》的道路上走的非常不错。

真名法典： 当年移植到DC平台的PC名作RPG《西风狂诗曲》大家应该还有些印象吧，本作与它都是出自同一家韩国公司SoftMax。作为PS2版的移植作，游戏人物建模和场景描绘还算不错，但因为流畅度严重不足而大幅影响玩家的视觉效果。

游戏虽好玩，但生命在于运动，学习虽很累，但掌机迷一定要买。（廖祥煜）
男，18，西安市环城东路43号5-22-3，710048

[illegible]



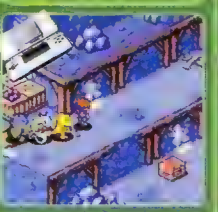
机种：NDS
版本：日版
厂商：[illegible]
类型：RPG
发售日：2006.06.08

重装机兵 钢之季节



机种：NDS
版本：日版
厂商：SUCCESS
类型：RPG
发售日：2006.06.15

数码怪兽



机种：NDS
版本：日版
厂商：BANDAI
类型：RPG
发售日：2006.06.15

盗墓者 传说



机种：PSP
版本：美版
厂商：EIDOS
类型：AVG
发售日：2006.06.21

这是一款迷宫类型游戏。利用了NDS的双屏特征，下屏用来显示游戏画面，但是画面素质一般。上屏显示人物形象和对话内容,非常直观好看。画面虽然不好，但是游戏的音乐极为动听。战斗系统就是迷宫遇敌方式，这时上屏用来显示角色属性非常直观。

一款迷宫类的游戏，游戏中的主角是一名女忍者，整个游戏中充满了古代日本的风格，和《风来的西林》比较相似。游戏的画面不是很让人满意，音乐倒是还可以。利用NDS双屏机能,角色的状态在上屏显示，十分方便。喜欢迷宫的玩家可以试试。

风来的西林忍者篇，对于这款游戏来说没有再过恰当的比喻了。游戏的画面风格比较清新。操作感比较一般，加速跑时移动速度太快了，甚至让人感到头晕。战斗时与《风来的西林》系列十分类似，迷宫同样也是随机生成的。

《重装机兵》的老饭丝们这次要失望了，游戏画面只是GBA普通游戏的水平，游戏走路的速度超慢，还要用触摸控制行动。界面设计不合理，比如“使用”和“丢弃”放得很进，用笔点很容易把要使用的东西扔了，而且游戏还总是强制练级和刷道具。

本作对于《重装机兵》的老玩家来说，有点让人不适应。游戏的画面撑死就是个GBA画面水平。背景音乐不但单调，而且音质也不理想。游戏中只能使用触笔来操作，由于触摸屏的精确度问题，经常点错菜单选项，玩的时候确实很不方便。

FC版的《重装机兵》被老一代玩家所熟知，而我们竟然还能够若干年后的DS平台看到那款游戏的续作。独特的战车系统是本作最大的特点，只能使用触笔操作是本作最大的一个诟病，平淡的剧本设定也只能让一些老玩家适当的缅怀一下了。

数码怪兽的最新作，虽然剧情还是以老套的主人公进入数码世界的冒险故事为主，但内容上却有很大的特色。游戏中总共有239只数码兽登场，收集图鉴就是这个游戏的乐趣所在。为了完成4圣兽的任务，玩家需要带上自己的队伍奔波于各个迷宫之间。

模仿《口袋妖怪》的作品之一，游戏的画面是GBA水平，音乐也很一般。在游戏开头，我们还可以看到在《口袋妖怪》中熟悉的从三选一系统。游戏中有239只数码兽登场，比起口袋妖怪还是差了一些的，不过对于喜欢数码怪兽的玩家来说还是不错的。

冒险过程中强化队伍是必不可少的，可以选择在牧场里利用购买的各个设施来提高数码兽的某项数值，还可以通过进化与退化来不断的提升自己的全项能力以及等级最大值。利用联机还可以和其他朋友的数码兽进行交换和生蛋。

真没想到PSP版的素质会这么高，无论是画面、音效，还是关卡，家用机版的元素完全在掌机上出现。这代盗墓者最初开发人员的回归，带来了很多游戏的玩法，还向其他游戏进行了借鉴。虽然创意方面没有太突出的地方,但是游戏绝对好玩，尤其是在掌机上。

本作可以说是目前PSP上为数不多的高素质游戏之一。虽有两个家用机版本在先，但并没影响本作的推出，而且游戏性和家用机平台无二。融合很多要素的本作，看起来非常商业，这也正是本作的一大特点。喜欢盗墓者的玩家千万不要错过本作，非常精彩。

如今的PSP平台的游戏真的丝毫不逊于家用机平台。就本作来说，无论是画面还是音效都堪称家用机的效果。劳拉性感矫健的身手也再一次征服了掌机游戏。虽然PSP的模拟摇杆操作起来仍然还是有些别扭，但却无法否认游戏本身的高品质。

人生无需惊天动地，中个PSP就好，NDS无需车载斗量，有一个就好。朋友无需遍及天下，有PG就好。（符伊鹏）
男，14岁，河南省洛阳市涧西区轴三中二6班，471003

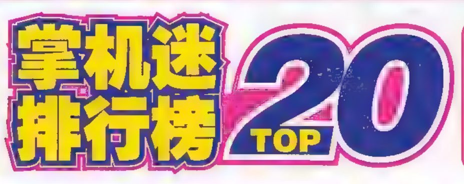


夏季号
全国上市热卖中

- ●第一特辑 · 破解E3的密码：全面分析相隔十年的新主机宣传大战，彻底发掘E3展背后的隐性信息
- ●第二特辑 · 《合金装备》的燃烧岁月：对将要迎来二十周岁的《MGS》系列进行完全回顾，感受亦幻亦真的历史情结
- ●第三特辑 · 手柄之魂：手柄的历史就是电子游戏的历史，在操作界面的巨大变革中感受时代的飞跃
- ●专题 · 《最终幻想XII》座谈会 / 开发公司与游戏 / 《狂野历险》历史回顾
- ●焦点软件批评：怪物猎人2、战国无双2、信长的野望 · 革新、幻想水浒传5、魔界战记DISGAEA2、机动战士高达C II MAX U.C.、大神、九十九夜、银河战士 · 猎人、王女联盟
- ●游戏伟人：日本史上第一位明星游戏设计师

邮购请注明“游戏批评 夏季版” 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取





世界杯的开幕不知道有没有影响到各位的正常休息和游戏时间，喜好足球游戏的玩家近期肯定会非常关注足球类游戏吧。《FIFA2006世界杯》的素质还是非常不错的，强烈推荐。



1位 口袋妖怪·绿宝石

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2004.09.16

[illegible]



当期4007/累计44830



2位 黄金太阳·被开启的封印

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2001.10.26

[illegible]



[illegible]



3位 超级机器人大战OG2

厂商：BANPRESTO 机种：GBA
类型：SLG 发售日：2005.02.03

[illegible]



[illegible]



4位 恶魔城·晓月圆舞曲

厂商：NINTENDO 机种：GBA
类型：RPG 发售日：2002.06.28

[illegible]



当期2079/累计25896





5位 黄金太阳·失落的时代

厂商：KONAMI 机种：GBA
类型：ACT 发售日：2003.05.08

[illegible]



当期1824/累计26253

排名	游戏名	厂商	机种	类型	当期	累计
6位	口袋妖怪·蓝宝石	NINTENDO	GBA	RPG	1740	18028
7位	口袋妖怪·火红	NINTENDO	GBA	RPG	1692	20220
8位	口袋妖怪·红宝石	NINTENDO	GBA	RPG	1501	18824
9位	口袋妖怪·叶绿	NINTENDO	GBA	RPG	1410	20209
10位	马里奥赛车DS	NINTENDO	NDS	RAC	1387	19288
11位	牧场物语·矿石镇的伙伴们	MMV	GBA	RPG	1274	13875
12位	超级机器人大战J	BANPRESTO	GBA	SLG	1262	16186
13位	恶魔城·苍月的十字架	KONAMI	NDS	ACT	1236	14519
14位	动物之森 DS	NINTENDO	NDS	SLG	1142	6951
15位	火炎纹章·圣魔光石	NINTENDO	GBA	SLG	1095	13189
16位	火炎纹章·烈火之剑	NINTENDO	GBA	SLG	1042	11398
17位	新超级马里奥兄弟	NINTENDO	NDS	ACT	987	[illegible]
18位	洛克人ZERO4	CAPCOM	GBA	ACT	947	20205
19位	马里奥赛车	NINTENDO	GBA	RAC	920	10343
20位	逆转裁判3	CAPCOM	GBA	AVG	897	9523

类型游戏TOP3

	ACT游戏	RPG游戏	RAC游戏	SLG游戏	FTG游戏
1位	恶魔城 晓月圆舞曲 厂商 KONAMI 机种 GBA	口袋妖怪 绿宝石 厂商 NINTENDO 机种 GBA	马里奥赛车 DS 厂商 NINTENDO 机种 NDS	超级机器人大战 OG2 厂商 BANPRESTO 机种 GBA	格斗之王 EX2 厂商 SNKPLAYMORE 机种 GBA
2位	恶魔城 苍月的十字架 厂商 KONAMI 机种 NDS	黄金太阳 被开启的封印 厂商 NINTENDO 机种 GBA	马里奥赛车 厂商 NINTENDO 机种 GBA	超级机器人大战J 厂商 BANPRESTO 机种 GBA	街霸2X 复活 厂商 CAPCOM 机种 GBA
3位	新超级 马里奥兄弟 厂商 NINTENDO 机种 NDS	黄金太阳 失落的时代 厂商 NINTENDO 机种 GBA	山脊赛车 厂商 NAMCO 机种 PSP	火炎纹章 烈火之剑 厂商 NINTENDO 机种 GBA	街霸 ZERO3 UP 厂商 CAPCOM 机种 GBA

「罪恶工具」系列最新作登陆PSP！



PSP	SAMMY	2006年8月
	ACT	1-2人/5040日元
罪恶工具 审判		容量未定

新作大变身，一改系列传统的游戏类型

众所周知《罪恶工具》系列一向是2D格斗游戏，而这款登陆PSP平台的最新作，摇身一变成为横向卷轴动作游戏，以华丽的必杀技来打败屏幕左右两边不断涌来的敌人吧！新作保留了系列惯有的取消技和连击，在横向卷轴的画面中仍然能体验到格斗游戏般的爽快感，而且系列中的反派人物也一一参上，这就是崭新的《罪恶工具 审判》。



系列中第一部横向卷轴动作游戏类作品

←从一对一的格斗演变为一对多的[illegible]，[illegible]快感丝毫不减。



简单操作即可发动觉醒必杀技

←不需要输入[illegible]的指令就能很容易使出华丽的觉醒必杀技，一口气打倒画面中的所有敌人



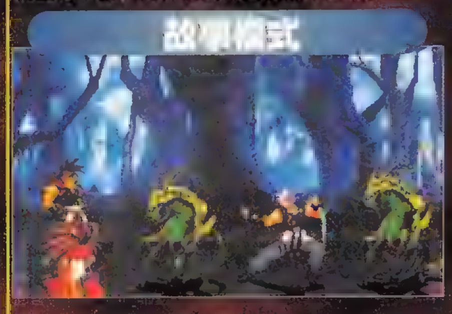
开场动画中出现的谜之异形者们的真面目是？

在游戏的开场动画中出现的是一座谜之孤岛，一大群异形生物向小岛发起猛攻，玩家必须打败它们守卫小岛。

乐趣横生的故事模式与生存模式

目前已经可以确定本作中包含故事模式和生存模式两种游戏模式，在故事模式中，玩家要操纵各名角色按照既定的剧本一路打下去，而生存模式只需要考虑不断打败画面中出现的敌人，尽可能生存下去，两种模式都爽快感十足哦。

故事模式



↑剧情中会遇到其他人物并发生事件，玩家将会看到怎样的对话场面呢？

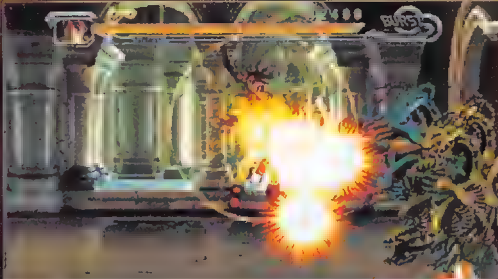
生存模式



↑竭尽全力打败来袭的敌人，使用各种必杀技来一场华丽的表演吧！

使用与系列作品同样的各种动作

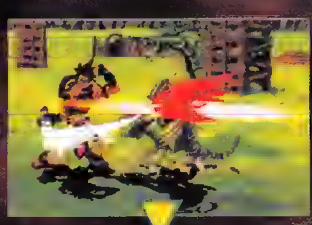
《罪恶工具》系列中一直沿用至今的游戏系统在本作中也继续采用，玩家不需要输入极其复杂的指令，只用简单的操作就可以使出各种必杀技，看着自己喜爱的人物用熟悉的技能将敌人击溃，各位玩家是不是会感到热血沸腾呢？



↑将碰到自己的敌人弹飞，能够扭转危机的技能，还可以回复体力



↑利用取消技紧急停止必杀技的发动，然后继续使用必杀技。





↑连打按键或者按照特定次序输入击打来发动连击



↑将对手打至浮空然后进行多段连击。

パイレーツ・オブ・カリビアン デッドマンズ・チェスト

PSP	D3 Publish	2006年夏
	ACT	1-2人/5040日元
加勒比海盗 亡灵宝藏		容量未定



电影剧情于掌机平台完全再现 全面体现海盗魅力的动作游戏

电影《加勒比海盗 黑珍珠号的诅咒》的续作将于今年夏季全球公映，与电影同名的游戏也将与上映时间同日发售，它就是《加勒比海盗 亡灵宝藏》。游戏的剧情与电影剧情一模一样，玩家将扮演主角杰克船长，打败觊觎宝藏的各种敌人，突破重重机关陷阱，最终找到隐藏的宝藏。浪漫与危险并存的海盗生活，将在本作中得到完完全全的体现。崇尚自由生活的海盗杰克船长、铁匠出身剑技优秀的威尔、美丽动人的总督千金伊丽莎白，这三个人的命运将被不可抗拒的力量所操纵，再度交织在一起。

游戏的主角 杰克・斯派罗

以海盗的方式 打败自己的敌人

←海盗是不会讲究规则和礼仪的，对阻碍自己的敌人只要统统打倒就可以了。

↓剑和枪、斧和手榴弹等武器都可以随手拿来对付敌人。

另一位主角 威尔会以怎样的形式出场呢?

电影中的另外一位男主角，在本作中会以怎样的形式出场呢？应该是作为杰克船长的伙伴吧。

海盗的战斗是没有规则限制的 尽可能利用场地上的所有东西吧

杰克船长一直都处于一对多战斗的不利局面，如果不能灵活运用各种武器的话，是不可能取胜的，海盗的战斗没有规则限制，用场地上的各种物品来夺取胜利才是成功之道哦。



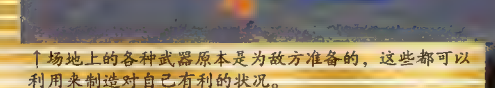
利用场景中的绳索可以上下移动

←需要攀高的时候就要利用绳索，高处会有什么东西在等待着杰克船长呢？

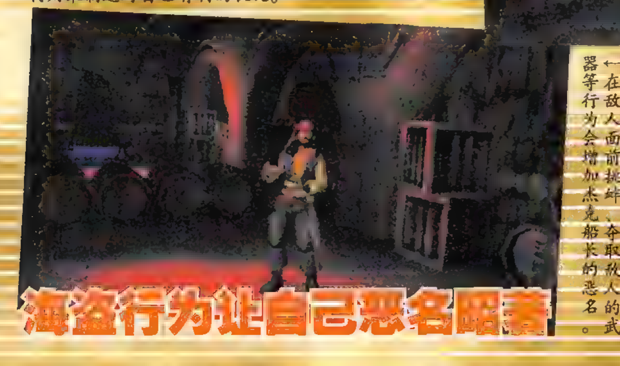
点燃火药桶制造大爆炸清除障碍物

→画着骷髅标志的木桶是用来储存火药的，点燃火药桶制造爆炸可以清理堵路的障碍，但是要小心哦，别把自己卷进去了。

利用大炮和陷阱等为敌方准备的道具



↑场地上的各种武器原本是为敌方准备的，这些都可以利用来制造对自己有利的状况。



海盗行为让自己恶名昭著

←在敌人面前挑衅、夺取敌人的武器等行为会增加杰克船长的恶名。

使用海盗船战斗

本作中有对应PSP无线机能的游戏模式，在该模式中玩家使用海盗船进攻对手，像海盗一样进行战斗。可供选择的地图有10种，海盗船有5种，与朋友一起对战享受游戏的乐趣吧！

motogp

PSP	Namco Bandai Games	2006.08.24
	RAC	1-8人/5040日元
MotoGP		记忆卡容量未定

2005赛季MotoGP全收录!

《MotoGP》是一款得到官方授权的摩托赛车游戏，根据每年的MotoGP赛事，游戏几乎每年出一作。这个系列在PS2上大受欢迎，所以不出意料，今年E3上Namco Bandai宣布PSP版的发售日期是今年8月24日。PSP版《MotoGP》包括32名来自2005年MotoGP赛季的真实赛手和他们的车辆，还有8条最受好评的赛道。还有众多游戏模式和多人联网功能，值得期待。

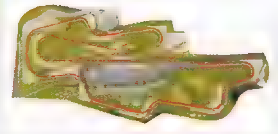


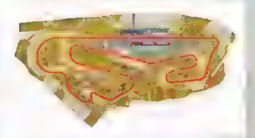
真实的赛程带来无与伦比的爽快感!

↑→无论是游戏重放还是演示画面，采用不同游戏视角，使得游戏画面极具魄力!

游戏8条赛道全公开

游戏中收录了8个系列游戏饭丝们最喜爱的赛道，完全模拟真实，把真实世界中几千米的赛道科学地微缩到游戏中。分别是Jerez、Estoril、Mugello、Catalunya、Donington、Sachsenring、Brno和Valencia。





真实的选手和丰富的车辆



玩家可以在众多车辆中选择性能最优、最适合自己的车辆。包括2005年大出风头的YAMAHA YZR-M1等性能超强的机车。当然，要开启更好的车，需要玩家取得更好的成绩。



↑→ 如图所示选车画面　在画面中除了可以选择车辆，还能看到玩家所选择的真实赛车手的头像、姓名、国籍、生日和所选赛道情况，非常详细直观。

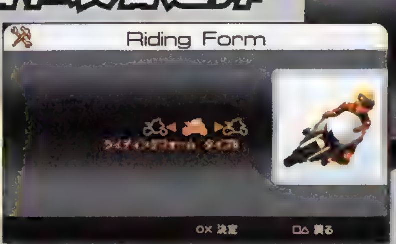


↑→ 选定车辆后，画面上显示车辆特写和其具体性能。包括：转向性、刹车性、加速度、最高速。

超越对手获得奖励品

驾驶风格和装备选择

游戏细节设计出色。包括能够适应不同玩家风格的驾驶风格选择，还有头盔、服装等身体细节的设定，让玩家设计出自己的赛手。



←↑ 选好赛手和车辆后，就要设置自己的驾驶风格，然后选择头盔、服装和颜色等身体细节了。

模拟真实，丝毫不能马虎



↑→ 在《MotoGP》中使用主视角非常具有魄力。不过一不小心的话，就会出现右图的后果。



気持ちよさ連鎖パズル トリオンキューブ

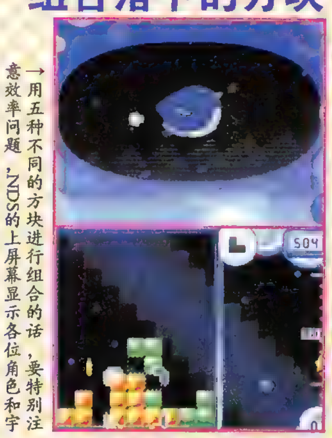
NDS	BANDAINAMCO	2006.08.03
	PUZ	1-2人/3990日元
宇宙方块		对应触笔

连锁！连锁！GO！

这是一款规则简单的PUZ游戏，它的基本类型就是“落下式”方块游戏，把落下的五种不同类型的方块堆放成3x3的九格方块，就能使主角乘坐的宇宙飞船向目的地前进，如果连续不断堆出九格方块而形成连锁的话，宇宙飞船还会加速哦！

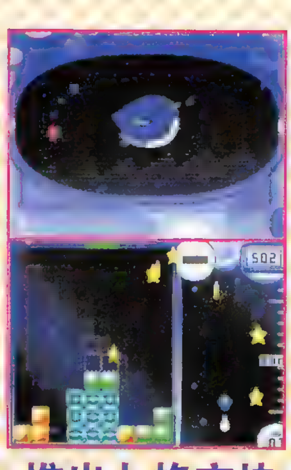
游戏规则 简单到不能再简单

组合落下的方块



→用五种不同的方块进行组合的话，要特别注意效率问题，NDS的上屏幕显示各位角色和宇宙飞船。

堆出九格方块



←先做出第一个九格方块，然后紧接着堆出第二个，继续这样连锁。

连锁加速！



↑当方块几乎填满画面时能够疯狂连锁。

登场人物一览

本作的人物形象都非常Q，人物之间的关系和游戏规则一样也非常简单。





还有对战模式哦

本作除了支持无线对战之外，还支持一卡两机的下载对战，先到达目的地的一方获胜。



→在对战模式中可以看到衣服颜色和发型不同的船长，不知道各位玩家更喜欢哪一个呢？

冥王

→冥王住在冥王星，他手下有一大票仆人们，通关之后就会见到他了。





CAPCOM合集

PSP	Capcom	发售日未定
	合集	人数未定/价格未定
CAPCOM街机游戏合集reloaded		记忆容量未定

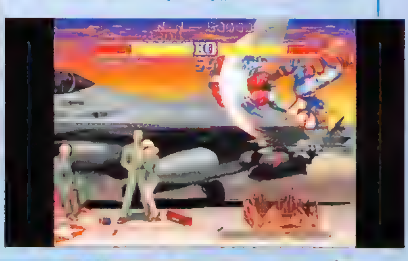
因为上一作Remixed版的CAPCOM街机游戏合集的大成功，而使得CAPCOM在今年的E3展中再次公布了它的续作reloaded版。玩家可以通过手中的PSP再次亲手体验一下在上个世纪8、90年代CAPCOM公司在街机游戏领域所创造出来的辉煌和成就。

十数款经典街机游戏再次降临PSP平台

街头霸王2



↑→包括正统系列的《SF2》、《SF2 Champion Edition》和《SF2 Turbo》三个版本游戏都被收录到这个合集中。



圆桌骑士



↓→美丽的画面与出色的操作感打造了当年的最强2D横版动作游戏，即使用现在的眼光看仍然是无可挑剔。



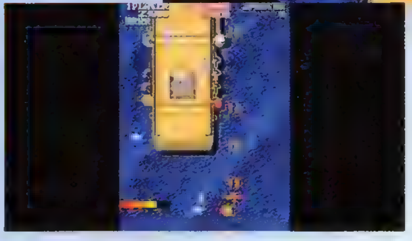


→《龙王》中的主角造型，这款1991年发售的街机动作游戏凭借其优秀的素质征服了当时的众多玩家。



↑1992年出现在街机市场《圆桌骑士》一直是类型游戏的代表作，其独特的盔甲升级系统一直是玩家津津乐道的话题。

1942



←经典2D纵版飞行射击游戏的始祖，控制灵活的飞机穿梭在弹雨中消灭各种飞形态的敌人是这个系列的特色，现在仍然还有众多这个系列的FANS。

龙王

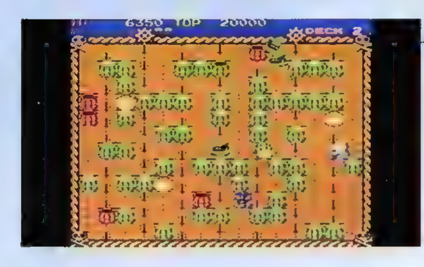


↑作为骨灰极的街机玩家在当年几乎都经受过本作的洗礼，出色的打击感与关卡设计是其最大的特点。

↓激烈的BOSS战正在进行中，利用剑与魔法的组合去结果它吧！



迷之游戏？



↑从目前的官方资料中还无法确定本作是出自于哪款游戏，从画面上看应该是一款比较简单的动作游戏，等到游戏真正发售就能够知晓答案了。

Eco战机



→1994年发售的一款非常出色的横版卷轴飞行射击类游戏，独特的副武器系统在当年经常引起话题，也是一款素质颇高的作品。

除了上面介绍的几款游戏外，这个合集中还包括了《[illegible]》、《失落的世界》、《快打旋风》等几款大家耳熟能详的作品，[illegible]的玩家千万不要错过，让我们一起在手掌中再次找回当年在街机上爽快刺激的感觉吧！

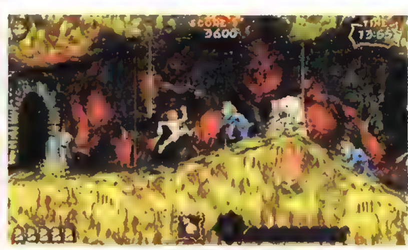


PSP	CAPCOM	2006年8月3日
	ACT	1人用/价格未定
极魔界村		推荐年龄未定

攻略中很重要的魔力和铠甲关系

在历代魔界村中，铠甲是非常重要的装备，和游戏流程是密不可分的。装备中除了有各种各样的武器、盾牌，还有各种铠甲。本作铠甲和武器、魔力都有紧密的联系。穿着不同的铠甲时魔力爆发的范围、攻击力都会有影响。但受到敌人攻击时，铠甲会脱落一级，如何保护好已经获得的铠甲也是游戏的关键。

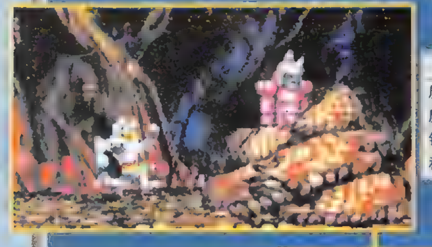




←无铠甲状态的亚瑟十分危险，受到攻击就会挂掉。

靠运气决定 拥有两个极端效果的 魔铠甲

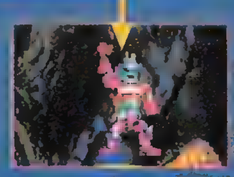
和通常的铠甲不同，魔铠甲有一定的运气因素。在获得的时候会随机出现正负两种属性之一。两种属性的效果也是截然相反，运气不好出现负效果的话会十分棘手。看到魔铠甲的时候，是否用生命赌上一把，就看玩家们的选择了。



	魔铠甲（正）	魔铠甲（负）
魔攻力	和勇者铠甲相同	和骑士铠甲相同
魔力消耗	通常的一半	通常的一倍
铠甲耐久	和骑士铠甲相同	和霸王铠甲相同
移动速度	快	慢

正面效果





负面效果

勇者铠甲



穿着骑士铠甲时可以获得的勇者铠甲。这个铠甲无论是魔力还是攻击力都会有很大的提高。魔力爆发的范围比之前扩大了很多，是个经常会用到的铠甲。

↑武器攻击效果大幅度强化，有利于过关。



亚瑟穿的铠甲最高形态，魔力的威力是最高的，魔力爆发的范围也是最广的。但霸王铠甲的耐久是最差的，受到一次伤害后就变成了无甲状态了，得到后要好好珍惜啊。



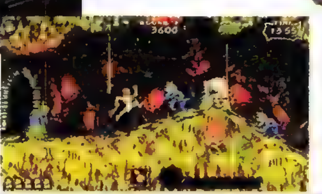
↑戴着红色披风的霸王铠甲攻击性能方面大幅度提高。

霸王铠甲



骑士铠甲是从初代开始就伴随亚瑟的装备，也是游戏开始时的装备。骑士铠甲的魔力不太优秀，耐久方面比较不错。骑士铠甲的上级形态是勇者铠甲。

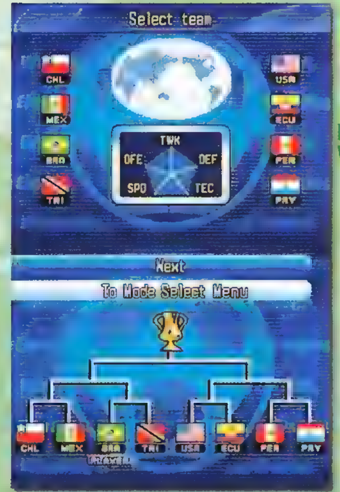
↑骑士铠甲在魔力方面不够优秀，只能靠勇气来补足了。





骑士铠甲

Winning Eleven 2007



NDS	Konami	发售日未定
	SPG	人数未定/价格未定
胜利11人2007		容量未定

最强足球游戏登陆DS平台

很早以前就已经公布的DS版《胜利11人》（以下简称为《WE》）自DS发售以来就迟迟没有消息。在今年的E3展中厂商终于放出了游戏的试玩版使得许多翘首期待的玩家吃下一颗定心丸。平心而论游戏在画面的表现上与PSP版《WE9》仍然有着不小的差距。游戏的画面只能勉强达到PS版《WE》的水准。机能略显不足的DS版本作不知道还能带给玩家怎样的惊喜。从画面的风格看游戏十分接近于PS版的《WE4》，作为当年极其经典的《WE4》曾经带给许多老玩家非常美好的回忆。希望本作的整体素质也能够达到那样的高度。如果本作可以支持Wifi无线网络对战的话肯定会再次在掌机界掀起一股足球热潮。

简约朴素的游戏画面





←游戏中同样有REPLAY的设定，希望不是固定视角的吧。



←↑下屏中球员的体力值会随着消耗而改变颜色，玩家可以依靠颜色的变化而了解球员的体力情况。

手掌中上演足球大餐!!

有一点让人比较奇怪的就是游戏中下屏竟然没有显示雷达地图，反之则是所操控队伍的具体阵型。而雷达地图依然被安置在屏幕的下方中央那个玩家非常熟悉的位置。DS略小的屏幕不知道会不会给玩家在观看地图时带来一些困难。下屏中的阵型画面中有每名球员的球衣号码和体力值，体力值是以一个圆环的槽来表示的。而球衣号码只有1到11号，显然这是与真实不符的，希望在正式版中能够改进。

足球的物理引擎有待加强



泽罗伯托的后场抢断

从实际的试玩演示上看，本作中球员的动作还算流畅，但最不能让人满意的就是足球大小设计和物理引擎。感觉游戏中的足球要比现实中的大上许多，并且发“飘”。感觉这并不是足球而更像是一个“气球”。足球物理引擎的好坏将直接影响到游戏的真实度和爽快感，本作中这样的问题被表现得非常清晰，“运动感”不足的足球严重影响到了比赛的整体的节奏。

触摸屏决定点球大战

在点球大战中球员的射球方向将由触摸屏来决定。



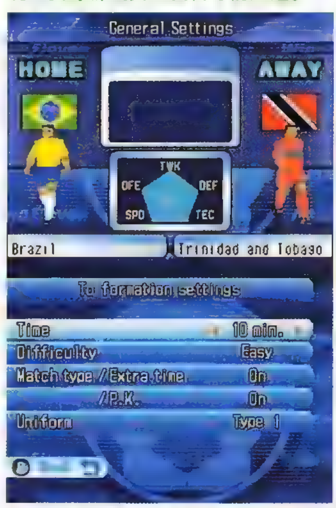
↑下屏中有六个方格，代表的是点球时可以施射的六个方向。

↑不同能力的球员在主罚点球时也肯定有着相当的差异，但在这样的触摸设计下不知要怎样来体现。

←在下屏中还有显示两队目前的点球分数情况。

Wifi对战能否实现?

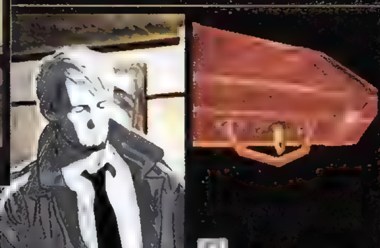
虽然本作在画面图像以及实况真实感的表现上还有待提高，但如果能够利用到DS主机的无线网络功能在Wifi上与世界各地的玩家进行对战，甚至是有规模的联赛，那么本作的实际价值和游戏乐趣就会倍增。具体能否实现还要等游戏真正发售才能知道。



↑如果能够在掌机上实现《WE》的网络对战，那么对喜好 WE》系列的掌机玩家来说将是天大喜事

朋友失踪引来「许愿」密室之旅

古怪离奇的房间

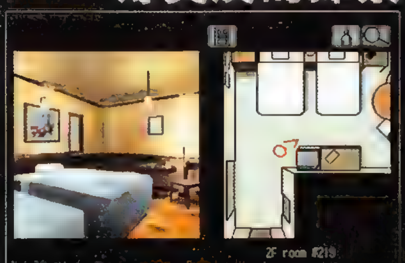


↑→游戏使用3D画面，好处是方便地进行视角收缩。

地点是洛杉矶郊区，时间是1979年。你的名字是卡尔·海德，一个曾经的侦探，而现在转职为售货员的男人。你正在寻找一个失踪的朋友，而线索把你带到了一个令人恐慌、古老的旅馆。传言这个旅馆有一个“愿望实现”房间，它就是215房间！

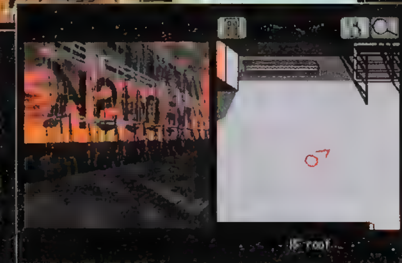
高深莫测的房客

一筹莫展的探索





这个图像冒险解谜游戏充分利用了NDS的触摸功能。玩家像书一样手持NDS，使用触摸屏跟随着情节发展，寻找线索、解决神秘的谜题。游戏背景画面刻画精美，让玩家更真实地分辨“愿望实现房间”的蛛丝马迹，而人物则完全使用黑白颜色描绘，为游戏增添了神秘和怪异。



↑从图上可以看到主角的位置，左侧显示出所见到的东西。

HOTEL DUSK



TM

NDS	任天堂	发售日未定
	AVG	1人/价格未定
薄暮旅馆：215房间		容量未定

VALHALLA KNIGHTS

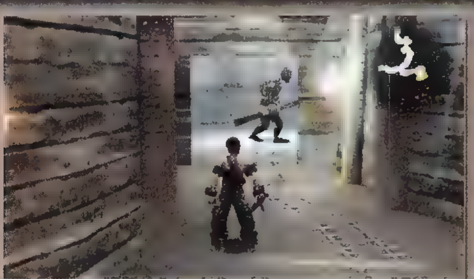


PSP	MMV	2006.08.10
	ARPG	1-2人/5040日元
瓦尔哈拉骑士		容量未定

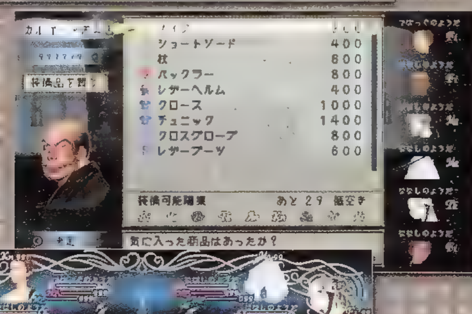
[illegible]

[illegible]

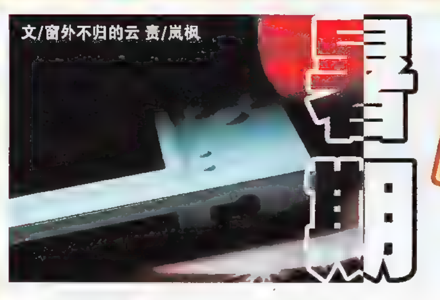
[illegible]



[illegible]







暑期NDSL购机指南

时至夏季，压抑半年的学生朋友们一定按捺不住想要购买一台心仪已久的主机，那么在混乱的市场中如何才能不被JS宰割呢？自然是跟随云云来了解当今主机市场形势，这样购机时才能做到胸有成竹哟。

NDSL自从上市就受到广大玩家的喜爱，销量直线上升，经历了发售初期的断货风波后，目前NDSL的出货已经稳定，玩家再也不用高价求机了。云云当初有过冲动想去游戏店花2500元捧回一台，后来终于还是控制住了自己，等到NDSL降价到1600元的时候才出手，与现在1200元的价格自然是不能比的，然而早玩了几个月，我认为还是比较值的。

版本之争

从日版的白色NDSL3月2日首发到现在，市面上已经有三个版本的NDSL，另外两种分别是6月11日发售的美版和6月23日发售的欧版。非常有趣的是这三个版本的主机都是在国内偷跑





发售的，何为偷跑？简单的说就是那些没有到正式发售日期的商品提前出现在市场上，日版的出现日期大约是3月1日，美版大约是5月31日出现在美国，而国内则稍微晚两天出现，欧版最为神奇，原本是定于6月23日发售，然而6月5日前后就出现在国内市场，由此可见某些渠道商的本事之大。

相信各位朋友很关心这三个版本的NDSL有什么区别，到底购买哪个版本更合适，下面由云云来讲解一下这三者具体的区别。日版NDSL是最早出现的版本，相信目前玩家们手中最多的也是日版，它的设计自然是典型亚洲风格，外包装在三个版本中显得最小巧。美版NDSL的包装要比日版大上许多，日版NDSL是正方形包装，而美版则是长方形，从美版包装正反面设计以及日版与美版的包装对比图可见日美两国文化的差异。欧版NDSL的包装是目前发售的三个版本中最大的，实在是大得吓人！从个人的角度讲，云云还是认为日版包装最漂亮，外包装如此，里面也不例外，当拆开欧版NDSL的包装后就会发现,包装设计得极不合理，要想把NDSL取出来非得把整个纸盒全部抽出来不可，不像日版和美版那么简单。至于包装内的物品，这三者也有一些区别，具体如下：

日版整套包括：1、NDSL主体；2、手写笔两枝（其中一枝插在NDSL本体中）；3、小型折叠式100V充电器一个；4、说明书等；5、专用挂绳一根。

美版整套包括：1、NDSL主体；2、手写笔两枝（其中一枝插在NDSL本体中）；3、小型折叠式100V充电器一个；4、说明书等。

欧版整套包括：1、NDSL主体；2、手写笔两枝（其中一枝插在NDSL本体中）；3、英式插头230V充电器一个；4、说明书等。

NDSL日版/美版/欧版本质上没有区别，都是从任天堂中国的生产线（也就是机身上Made in CHINA蕴含的意思）上出来的货，但是由于





日版NDSL发售较早，初期存在这样那样的问题，比如许多朋友反映的下屏松动、漏光、屏幕偏移等现象，或许较晚发售的美版和欧版修正了日版存在的一些问题。当然这并非是绝对的，再等一段时间日版的质量就会提高也是可能的。由上面的配置介绍可以看出，美版和欧版与日版相比少了一根挂绳。

欧版NDSL的充电器与日版/美版都不一样，所以日版/美版和欧版的充电器不可通用，对于国内玩家来说欧版NDSL的充电器最方便，因为我国的市电输出电压为220V，欧版充电器可以直插，不用像日版/美版那样需要外接变压器，从而达到省事、省钱的效果。不过欧版的变压器可没有日版/美版那么小巧，这个充电器相当大，而且插头是英式插头，一般的小型插座可能无法使用。



主机颜色方面，日版NDSL有白色、深蓝色、冰蓝色三种，而美版和欧版目前在国内就只有白色（欧版有黑色工包货，很少见），可选范围比较小。此外美版NDSL包装上面有封条，而欧版和日版则没有。价格方面日版NDSL仍然居高不下，至截稿日时仍需要1300多元，而美版和欧版只需要1200元左右，所以价格方面美版和欧版有很大的优势。



综合以上的情况，云云认为在国内购买NDSL首选欧版，因为它的充电器是230V，美版和日版都是100V，在国内不方便使用，虽然欧版充电器比较大，但是好在充电器一般都放在家里不会随身携带，不算碍事。美版质量比日版有所提高，不过充电器和日版是一样，所以如果不在乎充电器问题的话可以购买美版。至于日版，除了拥有颜色选择范围大这个优势外，它的价格偏高，而且质量也没有新出来的美版和欧版好，所以目前不推荐购买日版。不过也不排除某些同学对日版情有独钟，那就只有买啦！

颜色之惑

讨论完NDSL的三种版本，再来看看面对不同颜色的NDSL该如何选择。实际上涉及到颜色时主观性相对强些，云云入手的是冰蓝色NDSL，所以觉得冰蓝色最为好看，当然萝卜青菜各有所爱，白色和深蓝色都有许多朋友喜欢。事实证明三种颜色中深蓝色最禁脏，而白色和冰蓝色NDSL在使用一段时间后，按键以及本体都会有一些污迹，特别是L和R键，而深蓝色则不会出现这种现象。我用NDSL玩游戏的时间很少，





但是L和R键也已经粘上了污垢，这好像是不可避免的。不过深蓝色NDSL最容易粘上灰尘，只要用手一摸就会在表面上留下指纹，以至于它被玩家们称之为“指纹收集机”。这是由其外壳材质决定的，NDSL表面都有一层钢琴烤漆，就如同iPod一般，这样我们看上去才会有一种晶莹的感觉。实际上没有哪种颜色是完美的（不知黑色NDSL如何），所以在买机选颜色时还是根据自己的喜好来选吧。

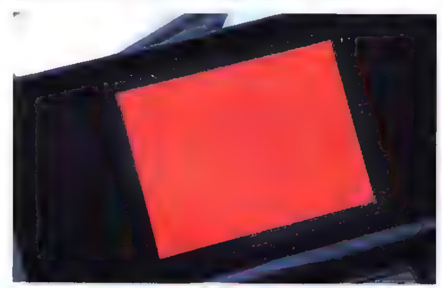
屏幕之择

我们在选购NDSL时会发现某些机器有坏点/亮点现象，这是所有使用液晶屏幕的设备不可避免的问题，PSP也同样饱受坏点/亮点问题的煎熬。NDSL的坏点/亮点率虽然不是很高，但也不可忽视，特别是日版NDSL坏点/亮点率比较高，欧版/美版的坏点/亮点率较低，但是10台机器里面有时候仍会有2台出现亮点/坏点（亮点:在黑屏的情况下呈现出红、绿、蓝三种颜色的点。坏点：在白屏情况下为纯黑色的点或者在黑屏下为纯白色的点，在切换至红、绿、蓝三色显示模式下此点始终在同一位置上并且始终为纯黑色或纯白色的点。这种情况说明该像素的R、G、B三个子像素点均已损坏，此类点称为坏点）。实际上在液晶屏幕中还会出现暗点，鉴于NDSL上出现较少，所以略过不提。

如何防范买到有坏点/亮点的NDSL呢？云云



推荐软件检测办法，这里给大家提供两个软件，有了这两个软件就可以方便地检测手中的NDSL是否有坏点/亮点。一款是名为“pixelFixer2/pixelTest”的NDS自制程序,你可以将其烧录到NDS烧录卡中运行，然后上下屏就会显示出不同的全屏颜色来让你检查是否有坏点/亮点，按A键切换上下屏，按上下键切换颜色。这个软件适用于已经刷机的NDSL，或者用引导卡+烧录卡的方式运行也可以。





倘若BOSS不允许先刷机再检查坏点亮点，或者没有引导卡，那么还有另外一种方法来检测，那就是利用“GBAJpegViewer”这个软件制作的ROM，在GBA模式运行这个程序就会全屏显示出7种颜色，不过以GBA模式运行无法做到全屏显示，所以NDSL屏幕边缘部分就无法检测。其实不用以上两种方法也可以在开机后于NDSL的菜单画面以及闹钟程序中简单地检测是否有坏点/亮点，只是不如专用软件那样看得仔细。

除了坏点/亮点问题外，有些NDSL还会出现偏色、漏光、背光不均的现象。偏色是指上下屏幕颜色不一致，比如上屏比较白，下屏稍红或者黄，这种现象其实还算正常，因为下屏是触摸屏，比上屏要多了一层，自然颜色不可能做到完全一致，要想找到一台算做不偏色的NDSL只能是十里挑一，所以建议在买机器时不用特别在乎这个问题。

漏光的具体表现是下屏四周平视过去可以看

到很亮的光线（实际上是背光灯），这个问题是在日版NDSL首发时被发现的，好在出现这种问题的主机并不多，所以并没有什么太大的影响。

背光不均检测比较简单，可以在全白色的背景下查看屏幕，倘若在屏幕四周发现某些略显黑色的区域，那就是背光不均，但是对于这种采用灯光发光的设备来说，这一点我个人认为也可以不用太在乎，只要不是很严重，都可以接受，笔记本电脑的屏幕上方或者下方也都略微显暗呢。



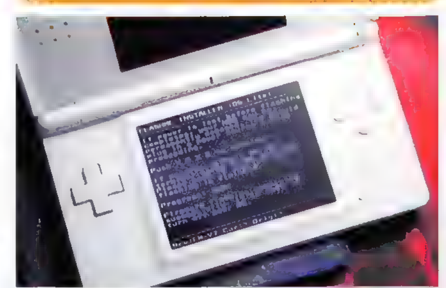
除了亮点/坏点现象比较麻烦外，NDSL的下屏松动现象也很恼人，它的具体检测方法是：用手轻轻按NDSL下屏四周的框（大多是右上角），倘若出现下凹，那就说明这台NDSL下屏松动。虽然下屏松动并不影响游戏（云云的NDSL就下屏松动），但是许多玩家还是比较看重这点，所以选机时可不要忘记检测。

电池问题

目前市面上有NDSL组装电池，玩家一般都不会拆机检查，所以这就给了不法商人可乘之机，他们会用组装电池替换原装电池，所以建议买机时都拆开电池盖检查下是否为原装电池。目前三个版本的NDSL中日版和欧版的电池外观一样，而美版的电池则外观略有不同，不过它们的容量都一样，均为1000mAh，倘若发现了1600mAh的电池放在NDSL电池仓里，那不用说，绝对是组装电池。



刷机问题





国内80%的玩家在购机后都会选择给NDSL刷机，这样就节省了买引导卡的钱，但是许多朋友因为对刷机不够了解所以对刷机有着畏惧心理，事实上刷机并不复杂，只要将其步骤掌握，谨记“胆大心细”的原则，一般都不会出错。目前NDSL刷机都是用FLASHME V7 DS LITE正式版，刷完机之后还是可以在NDSL的菜单里面调整四级亮度，与没有刷机前一样。

工包主机问题

从NDS时代开始，掌机界就同PC界一样出现了工包这个词（我还记得是某商人出售没有包装没有标签没有铭牌的NDS），何为工包？实际上其全称是“工业包装”，一般工包产品都没有标明产品的品牌和型号，虽然是全新但



一般不能提供完整的配件，也不能够提供像行货产品那样的售后服务。而我们所看到的工包产品大多是那些直接从工厂里面流出来没有包装的产品，基本上这种产品都没有保修，即便有也只是经销商自行提供的短期保修行为，购买风险很大，还有可能是从工厂被偷出来的赃货，所以不推荐购买工包产品。



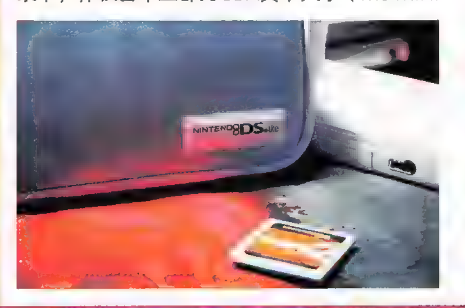
翻新机问题

翻新机是GBA时代开始流行的词，也就是采取更换外壳等技术处理后当全新机销售的那些二手主机，目前市面上所有的GBA基本上都是翻新机。NDS美版翻新机也很多，而NDSL由于具有独特的外壳设计工艺，所以目前没有翻新外壳出现，目前购买NDSL时可以不用担心买到翻新机。但是商家有可能会拿二手机来当全新机卖，所以在买机前可以好好查看按键、NDS/GBA卡槽的磨损，倘若有明显使用痕迹，那就最好换一台。

配件选购问题

购买了主机之后，自然还需要购买相关的配件，云云认为以下物品值得我们配备：

1、烧录卡套装。目前比较流行的SC MINI SD\M3 MINI SD\EZ4都是使用MINI SD卡的烧录卡，体积基本上都为GBA真卡大小（M3 MINI





SD要比GBA真卡稍大），不能全部插进NDSL的GBA卡槽，不过最近马上要上市两款新产品：EZ4 LITE、G6 LITE，它们是专为NDSL设计的新型烧录卡，适合在NDSL上使用。

2、保护膜。由于NDSL下屏是触摸屏，再加上NDSL大多游戏都需要用触笔进行操作，所以为NDSL贴一块保护膜是必须的，而日下HORI的保护膜在国内比较受欢迎，只是假货太多，玩家一不留意就要上当。

3、保护包/套：为了尽可能地减少NDSL的磨损，所以我们还需要为NDSL准备一个保护包/套，有经济条件可以购买HORI原厂的包包，或者Keys Factory的皮套，大多数玩家选择二三十元的组装包包也没问题。

4、变压器：倘若买了日版或者美版机器，那还需要购买220V–110V变压器。

热点问答

1、请问刷机会对WIFI有影响没？

刷机对WIFI没有影响，你仍然可以用刷过机的NDSL联机对战。

2、请问刷了V7的正式版本后就可以正常的调节亮度了吗？

没错，从LITE BETA版开始就可以调整亮度，而V7正式版用在NDSL上到目前看来没有什么问题。

3、NDSL的开关是不是很容易坏？

目前已经有许多NDSL开关断掉的案例，所以建议大家在开关NDSL时不要过分用力，松开开关时也不要幅度过大。

4、NDSL上下屏都贴膜会不会和不上盖？强行盖上了会不会压花屏幕？

贴膜的厚度几乎可以忽略，所以不会出现你担忧的这种现象。

5、如果不刷V 7而用引导卡需要些什么设备，可以和EZ4之类的卡一起完美运行吗？



如果想玩烧录卡又不想刷机，那么可以购买一张引导卡如Superkey、PASSCARD3等来引导NDSL进入NDS模式。EZ4也支持引导卡。

6、什么是工包NDSL？和正常的机器相比有什么优缺点？

关于工包的概念具体请见前文，云云不推荐购买工包NDSL，没有质量保证。

7、NDSL刷机后还能玩正版吗？

刷机后NDSL除了免引导卡直接玩烧录卡外，还保留了NDSL原机的一切功能，所以还是可以玩正版卡，进聊天室，下载游戏。

8、NDSL可以听MP3看电影吗？

NDSL本身并没有看电影听MP3的功能，但是可以通过烧录卡使用软件如Moonshell来实现这些功能，也可以通过专门的硬件播放君或者电影卡来实现。



9、NDSL刷机还能再刷回原版吗？

FLASHME的作者提供了一个Noflashme.nds的文件，利用它可以将NDSL刷回去，这样玩烧录卡还是需要引导卡。

10、如果不想刷机，就要用passcard3吗？它们的耗电量又是多少呢？

如果不想刷机，那么就可以使用引导卡来待机，之前主流的引导卡都是加插NDS正版卡的PASSME设备，不但外观丑，而且还耗电，如今市面上比较流行的引导卡都是NDS真卡大小，体积小巧，而且不耗电。

11、刷机后如何待机？

刷机后有多种办法实现待机，比较简单的方法就是直接插一张正版卡，但是这样代价就比较大，也有对NDSL本体进行改造以达到待机目的的办法，但是动手难度大，而且存在风险问题,所以推荐购买一张专用待机卡（30-40元），随时将待机卡插在NDS卡槽里，既防尘，又能待机，一卡两用。

12、NDSL采用单轴翻盖，这样久了会导致上盖变形吗？

NDSL的转轴设计得比NDS还牢固，所以不用担心上盖变形。

13、NDSL上较好的引导卡都有哪些？

目前市面上比较常见的有Superkey、PASSCARD3这两种卡，还有一种Max Media Launcher虽然也是NDS真卡大小，但是国内较少见。

14、不刷机，有没有可能把中文正版的ROM刷到烧录卡里玩？

不刷机的话可以用引导卡＋烧录卡的方式玩IDS中文游戏。

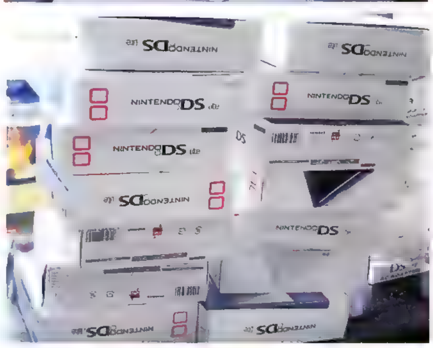
15、用引导卡引导着玩DS游戏是否全都可以玩的？

没错，用引导卡玩游戏和刷机玩烧录一样，兼容所有的游戏。

16、请问刷机后可以和没有刷的联机么？

刷机后的NDSL可以与没有刷的NDSL联机。





软硬兵团速报

CYBERWARE EXPRESS

中文版NDS模拟器NeeDS 0.0.1发布

软件 Software

国内玩家maxhoov根据DeSmuME汉化改进的NDS模拟器NeeDS 0.0.1版发布。DeSmuME的原作者YopYop156在今年4月停止开发，所以希望其他开发者能够继续开发。

以下是这款中文化NDS模拟器NeeDS的作者maxhoov的说明。

#简介

一个站在YopYop宽大的肩膀上前进的NDS模拟器，由于DeSmuME Team宣布接手，所以改了个名字。YopYop的代码是用C++写的，最近要期末考试，没时间系统的去看一下，所以就没对核心部分做什么改动，因此现在DeSmuME的BUG和各种奇异现象都会在NeeDS中出现。等有时间会参考YopYop的核心，用C搭配汇编重新写一个全新的核心,使它成为一个全新的开源NDS模拟器。由于学习方面比较忙，要做的事也比较多，不知道今后能不能发展起来，所以任何进展都是基于有时间的情况下。顺便欢迎提供关于NDS硬件方面的资料和报告BUG。

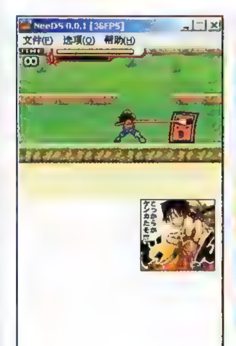
新特性:

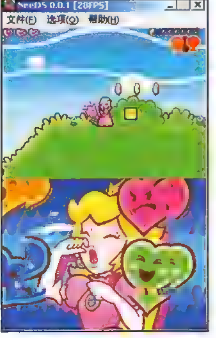
1.简体中文,菜单重组

2.键盘/鼠标自定义

3.屏幕缩放

4.小小的优化





兼容性说明:

DeSmuME v0.3.4能玩的,NeeDS v0.0.1基本上都能玩.

#资料

开发：maxhoov

QQ：49621919

E-Mail：maxhoov[at]vip.sina.com (为了防止垃圾邮件，把@改成[at]，发邮件时改回来即可)

时间：2006-06-16-01:05

NDS FPS计划

软件 Software

利用NDS的触摸屏玩FPS游戏是个不错的主意，一些有技术的人很早以前就开始大搞NDS的FPS移植计划了。比如著名FPS厂商id Software的FPS游戏DOOM、Quake、德军总部都有人往NDS上“移植”。

NDS 德军总部3D计划

LazyOne发布了他制作的NDS版《德军总部3D》测试版，这个版本运行得非常不错。目前这个测试版的《德军总部3D》只包含了一个基本的状态栏，但是不能存档和读档，也没有声音和破碎效果。



（下载地址：http://lazyone.drunkencoders.com/wordpress/）

NDS Quake计划

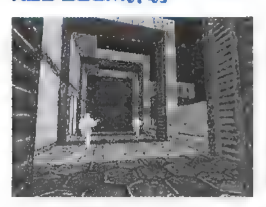
DS版Quake开发者John声称，经过努力DS版Quake还不能100%完美，但是已经可以用每秒20-30帧的速度很好地运行了。他放出了运行Quake的视频，从视频中可以看到游戏的运行速度是比较慢。他说受到NDS的机能限制，DS上



的Quake开发实在是太TM难了。有兴趣的朋友不妨去他的博客探讨技术问题，或者给与支持。

（博客地址：http://dsquake.blogspot.com/）

NDS DOOM计划



NDS版DOOM开发的很早，从去年就开始了,但是进度比较缓慢。有兴趣的朋友去下面网址查看。

（官方网址：http://dual-soft.com/doomds/）

NDS WS模拟器 DualSwanS新版发布

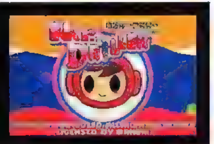
Liranuna放出了NDS上的新版WS模拟器——DualSwan，这款模拟器根据他的WonderS模拟器改进（上期有介绍），并变更了模拟器名称。这款模拟器在没有声音的情况下，运行一些游戏速度只能达到20帧,但是他说重写程序的效果还是不错的。

DualSwan v1.2版的改进：

- 增加了对WS单声道游戏的支持
- 增加了视窗
- 增加ROM界面，可以从CF/SD卡中启动ROM
- 修正了bug

（下载地址：http://liranuna.drunkencoders.com/projects/dualswan/）





NDS MD模拟器 PicoDriveDS新版发布

RyanFB再次更新了他的DS版SEGA MD模拟器PicoDriveDS，新版版本号是v0.1.3，支持了长文件名，增加了自动存档和更多新功能。

具体细节如下：

- 增加长文件名支持
- 增加了按B键返回上级文件夹功能
- 增加了按L/R键向前或向后跳过5个文件的功能
- 增加了自动存档或读取SRAM功能

（官方网址：http://www.cryptosystem.org/）



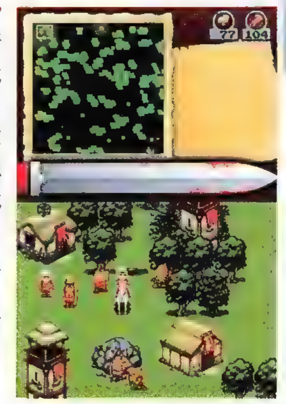
NDS超任模拟器有声版发布

上期介绍了NDS上的超任模拟器Snezziboy发布v0.2版，如今这个模拟器的作者Gary Linscott发布了最新版本v0.22。新版采用了pocketspc内核，支持了声音模拟（v0.21b有声版）。感兴趣的朋友不妨一试。

（下载地址：http://www.forwardcoding.com/projects/snezzids/snezzids.html）



自制游戏《触摸战争》v0.8d版发布



作者Jimmy L.发布了最新版的自制游戏《触摸战争》v0.8d版，这是一款充分利用NDS触摸屏的即时战略游戏。利用无线路由甚至可以上网对战，有兴趣的朋友不妨一试。

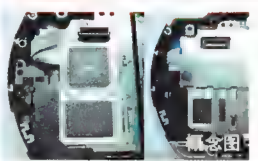
（下载地址：http://www.atouchofwar.com/index.php）

软件 Software 自制《任天堂明星大乱斗》SSB发布



Ali banana开发了非官方的任天堂明星大乱斗游戏，他把自己这个游戏命名为《任天堂明星战术乱斗》。有兴趣的朋友去这里下载。（下载地址：http://www.playeradvance.org/forum/showthread.php?t=2911）

硬件 Hardware PSP新型多功能固件消息



Ookm公布了他制作的PSP多功能固件组件的说明和概念图，并宣称PSP多功能固件组件的售价低于50美元，并且容易安装（仅仅20个焊点）！

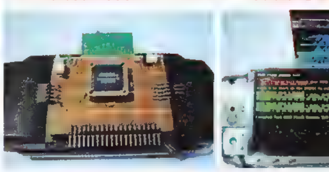
具体细节如下：

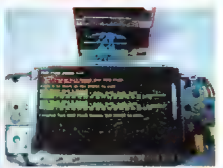
PSP多功能固件组件不是组件芯片，它的用途是：

· 为了开发者和黑客开发PSP自制程序或者研究组件

· 为了1.0/1.5 PSP用户在不升级的情况下，使用新的固件功能

· 可以把变成砖头的PSP救活（需要另外的1.0/1.5固件或者PC EPP LPT界面适配器）







DevHook v0.40发布 PSP破解取得革命性突破

6月初天才程序员BOOSTER发布了DevHook的最新版v0.40，这个版本真正给PSP 1.5玩家带来了惊喜。这个版本最大的改进是增加了系统模拟功能。就是说使用这个引导程序可以把1.5版本的PSP模拟成2.0、2.5系统，这样一来在1.5版PSP机器上，不用升级也可以收看AVC电影，并

DEVHOOK SAMPLE LAUNCHER
FULL 2.5 FIRMWARE EMULATION AND WEB BROWSER

且可以像2.5机器那样更换壁纸，实现了在1.5机器上使用大多数高版本机器才有的功能，并且在模拟系统状态下也可以待机。最值得称赞的是，使用1.5的PSP玩《恐龙猎人》等游戏，可以通过模拟2.5系统实现联机。

经过十来天的更新，DevHook目前已经更新的v0.41d，但整体功能没有太大变化，下面的设置同样可以参考。运行ISO需要在PSP中插入任意UMD盘，如果不想进入游戏而是直接进入2.5桌面，不放引导盘就行了。DevHook的设置非常简单，把傻瓜版整合程序下载下来后，拷贝到记忆棒中，然后运行DevHook，进行如下设置。



UMD Select: 选择要玩的ISO文件

UMD Mount: ISO ANYUMD

Firmware: 2.50+2.00

Boot Select: Reboot XMB

UMD Version: 2.XX –> 2.00（一定要设置，否则会出现2.6错误提示。）

CPU Clock: 333 MHz / 166 MHz（最初版本设置成333MHz进行Wifi游戏联机不稳定，v0.41后的版本解决了这个问题。）

在2.5的系统里变换游戏：按住home键，然后按L或R键

—— 目前支持的游戏列表 ——

英文原名	中文名称
Breath Of Fire 3	龙战士3
Capcom Collection WiFi	Capcom经典街机合集
GTA Multi-Player WiFi	GTA多人游戏
FIFA Street	FIFA街头足球
FIFA Street 2	FIFA街头足球
Fight Night 3	搏击之夜3
Gottlieb Pinball Classics	名人弹珠台
Initial D: Street Stage	头文字D
Lemmings (EUR)	旅鼠总动员
MX vs ATV: Unleashed	MX对ATV越野
Pinball: Hall Of Fame	经典台球
SOCOM	海豹突击队
Street Fighter Alpha 3 WiFi	街头霸王Alpha3
Street Riders	山脊赛车
The Sims 2	模拟人生2
Vulcanus: Seek And Destroy	火山机甲

英文原名	中文名称
magnacarta	真名法典
Sakura War	樱大战
The Dog:Happy life	小狗的快乐生活
Harvest Moon: Innocent Life	新牧场物语
WWE Smackdown Vs Raw 2006	WWE职业摔跤2006
Piposaru Academia 2	哔啵猴学院2
Daikoukaijidai4	大航海时代4
Rengoku 2	炼狱2
EXIT	出口
Me And My Katamari	块魂
Splinter Cell Essentials	分裂细胞
Talkman	Talkman
Warms	百战天虫
Syphon Filter	虹吸战士
Tomb Raider Legend	盗墓者传说
Cars	汽车总动员
LocoRoco	LocoRoco



UMDGen更新v3.02发布

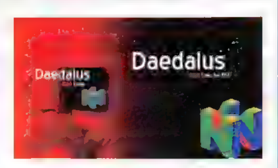
UMDGen最新版v3.02发布。这个版本修正了一些bug，UMDGen小组说下个版本将会支持CSO压缩和解压缩方式，并且提供给PSP用户非常有用的功能。

- 从VCDROMx镜像中提取正确路径
- 修正了拖放错误（在v3.00.1版本中已修正）

（下载地址：http://www.umdgen.com/）



PSP N64模拟器 Daedalus R5发布



StrmnNrmn发布了最新版的PSP模拟器Daedalus R5。这个模拟器包括加入了“动态引擎”使得运行速度得到提升，并且支持了存档。

具体更新如下：

- 新的动态引擎，使得游戏速度得到提升
- 新的前端，能够支持更多设置；存档功能增加
- 使用PNG格式文件代替背景图，节省了380KB容量
- 除去不必要的代码，节省了250KB容量



PSP SEGA模拟器 DGen v1.60发布

Syn-z更新了他开发的PSP上的优秀MD模拟器。这个版本提升了游戏的兼容性，修正了MD 6键手柄设置的问题，并且修正了其他一些较小的错误。

（官方网址:http://syn-k.sakura.ne.jp/dgen_psp/）



PSP版C64模拟器 Vice C64 v1.0发布



Kristof放出了他制作的PSP上的Commodore 64模拟器的最新版。这个版本改进了很多地方。比如对.G64格式文件的支持、运行速度更快、允许使用266MHz CPU速度、允许开启或关闭声音、自定菜单字体等等。并且修正了很多bug，比如修正了截图时声音消失、长文件名读取时模拟器崩溃、存档系统等。

（下载地址：http://perso.numericable.fr/~ckckck/C64_PSPVice.html）



雅达利模拟器 PSPAtari v1.0.2版发布

ZX-81发布了最新版的雅达利模拟器，通过这个模拟器可以在PSP上模拟运行Atari 800/130/5200的经典游戏。这个版本支持了声音，各种图像渲染模式，编码更加整洁，修正了错误。





PSP主题工具 ThemePSP v1.1发布

SodR发布了新版本的PSP主题创建软件，通过它你可以个性化自己的PSP。包括更改PSP启动声音、桌面图、字体等。另外还自带了几个主题。



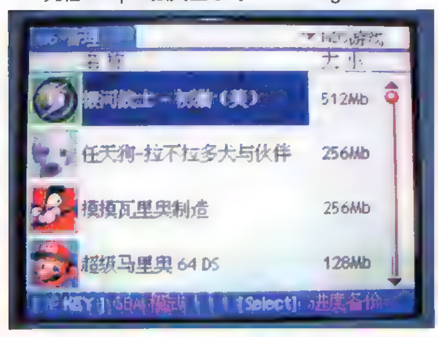
文/窗外不归的云　责编/岚枫

M3产品最新动态

G6 lite新品推出

近期，伴随着NDS lite用户的逐渐增多，烧录卡的对应支持也逐步转向到NDS lite上的完美对应。为此，GBalph(中国)有限公司推出了G6系列最新款产品——G6 lite。它拥有256M的超大高速PSRAM缓存，4Gbit的内置NANDFLASH储存芯片，8M的超大硬件存档芯片和对应GBA时钟游戏的时钟芯片，以及和NDS lite防尘卡盒一样大小的设计更是创造了目前多媒体娱乐周边的一项记录。G6系列是强调高兼容性和高稳定性的高端烧录产品，适合有品味的时尚人士和专业的游戏玩家使用。在硬件配置和功能方面，G6 lite可谓是GBalpha史上最为强大的多媒体烧录周边。G6 lite全面秉承了GBalpha轻薄、创新、时尚的设计理念。虽然配备了256M的超大缓存，但凭借GBalpha出色的制造工艺，G6 lite的长度被很好的控制在了23mm以内，重量也在三十克左右。对于开创NDS lite标准卡带尺寸时代的G6来说，在具备了全面的超强功能硬件支持下，还能拥有如此轻薄的机身实在令人叹为观止。此外，G6延续了GBalpha卓越的NDS游戏转换DoFAT技术，不但可以实现对所有NDS游戏的完美兼容性，同时高速读取数据的技术指标，确保G6在运行任何的游戏时，都不会有丝毫的拖慢或延迟，因此是专业玩家的首选。

凭借GBalpha独具匠心的"X-Changeable Cover TM"多变彩壳功能，G6可以根据用户心情或使用主机的颜色不同，通过变幻的色彩进行表达与搭配，真正实现"你的个性只有你拥有"的独特体验。此外，G6还继承了GBalpha独有的"ONE CARD TWO USE"理念，双系统(NDS多媒体触控系统和GBA多媒体指向系统)和双尺寸(GBA标准卡带尺寸和DS lite防尘卡盒尺寸)对应，插入在NDS和NDS lite上都完美结合不会突出，让用户无论在何种型号的NDS或GBA主机上使用都轻盈自如。





G6 lite采用内置高速NANDFLASH的闪存芯片，并且拥有充电电池记忆，可以更好地对应各种存档和保存用户的各种系统设置。同时，G6 lite最新系统支持NDS游戏的游戏画面预览功能，可以直接从NDS的ROM中读取游戏的信息图片，能够自动显示游戏的名称，如果系统设置为中文模式，还会自动将游戏翻译成中文的译名。G6 lite不但在游戏功能上增添了对细节的设计和操作，同时，各种状态的显示和丰富的图形状态界面，例如旋转时钟等待画面和扇形进度显示条，可以实现专业化的界面操作快感。

在实用性方面，G6 lite全面支持TouchPod的PDA系统以及电影卡的电影播放及MP3音乐播放。TouchPod同时也是GBalpha为电影卡系列增加的一大亮点。TouchPod是利用GBalpha开发的应用在掌上电脑领域的PDA操作系统，移植到NDS平台上实现丰富的增值服务内容，用户通过TouchPod系统，不仅可以享受G6 lite现有的增值服务资源，

真人发声英汉辞典、汉英辞典、汉语辞典，各种计算工具和记事工具，同时还可以享受为G6 lite特别配置的服务内容，如查询中国主要城市的电话区号和邮编，以及和朋友一块分享影视下载。

作为一款功能全面，有着自身独特优势的新款产品，G6 lite融合汇聚了电影卡三代系列的优势与专长，是目前GBalpha电影卡系列中最顶级的产品。作为专业的电玩周边制造商，GBalpha将坚持不懈开发更多个性十足的多媒体周边产品，为用户创造更丰富多彩的使用体验。此次的G6 lite，将保持过往所有功能不缩水并大幅度加强的前提下，以更具平易化和超越M3性价比的价格发布。



—— M3家族全面革新 ——

GBalpha将"X-Changeable Cover TM"多变彩壳功能进一步应用在M3的系列产品上，不仅如此，M3-miniSD的尺寸也改进到GBA原卡大小，真正做到尺寸和颜色与主机的完美结合。过往用户如果对自己使用的M3-miniSD因为突出而感到不称心的，也可以联系GBalpha(中国)有限公司免费更换到新品原卡尺寸大小的新型号。除了产品本身附带的可更换彩壳，GBalpha(中国)有限公司还会向零售店提供更多的彩壳供玩家根据自己的需要选择购买，为了这种服务可以遍布到全国各个地方，www.gbalpha.com网站上也将提供彩壳邮寄服务。

—— M3影視快車 ——

6月下旬，所有高考的考生可以暂时放松一下，填报志愿和等待录取通知书之余，如果您也是一名掌机爱好者并且拥有NDS和M3，那么不妨试一试在NDS掌机上观看一些影片来放松一下，新的DSM格式的影片一定不会让你失望。GBalpha在6月份和7月份的影视更新计划将以怀旧为主题，一方面，用怀旧的作品大规模更新和充实GBA、NDS影视库资源，另一方面，也为7月暑期的来临，能够提供更多的最新热门动画下载服务留有充足的准备时间。可以说，6月和7月，是DSM视频标准推广的普及月。

下面是GBalpha综合服务网站6月底到7月份影视更新节目预告：

幽游白书TV版全112集

猎人×猎人TV版+OVA版全92话（完结篇+国语配音）

通灵王TV版全64话（国语配音）

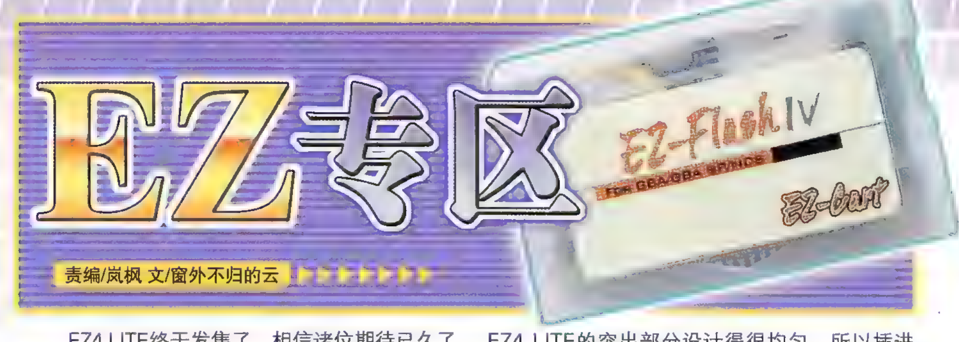
KERORO军曹64话以后的续载（国语配音）

GBalpha综合服务网站的影视下载一直采用十分严格的制作流程和专业的制作方法，所有影片的对白字幕依旧采用适合掌机观看的大字体显示，并采用后期数码修复制作，即便是年代许久的老作品，依旧能够获得清晰的画面和声音，动漫FANS千万不能错过。另外，还有学业在身的考生们，就等考试后再来轻松吧，不可为此分心哦。

—— M3前沿消息 ——

DSM视频编码标准已经确定，从过去的GBM格式到目前最新的DSM格式在画面和声音的飞越有目共睹，后期要做的改善是进一步优化播放器的操作性、稳定性和易用性。操作方面，主要是对自身专有的DSM格式的影片播放检索功能进行优化，无论是快进或者快退都能够快速达到您所希望的位置，而无需等待较长的时间。稳定性方面，主要是让M3电影播放器进一步提高对Moonshell的DPG编码错误的容错和纠错能力，同时改善快进和快退以及屏幕切换等操作带来的不稳定因素，让播放器运行更稳定。我们还会加入影音同步自动校准功能，无论是播放DSM还是DPG影片，让影片从头至尾都正确地输出完美的画面和声音，不会再有不同步的问题出现，彻底解决观看影片出现的这些繁琐问题，让M3真正达到超级影霸的功能和性能。





责编/岚枫 文/窗外不归的云

EZ4 LITE终于发售了，相信诸位期待已久了吧，云云也有机会抢先拿到了评测样品，不过本期评测由小枫操刀，所以云云在专区里说说对EZ4 LITE外观上的一些感受。

一如既往，这个是我看到EZ4 LITE包装后产生的第一印象，与EZ4普通版的包装极其类似，然而其主体色调却稍有改进，EZ4普通版的包装外壳是米黄色，而EZ4 LITE的包装则改变成深灰色，这样一来整体感就强多了，因为EZ4普通版的那种包装有一点给人以略显廉价的感觉。同时云云也发现了包装上一些小小的改进，原本EZ4普通版的包装正面上面印有"512Mb-8Gb"的标志，而侧面更是列出了512Mb、1Gb、2Gb、4Gb，8Gb的不同标识，实际上EZ4是外接存储卡的烧录设备，同时包装里面并没有附带MINI SD卡，所以这个设计纯属画蛇添足，现在EZ4 LITE的包装上面取消了这些标志，看上去清爽多了。

打开EZ4 LITE的包装，赫然又是EZ4般的风格，在里面从左往右放置着EZ4 LITE、SD卡读卡器、USB延长线，而揭开绒质胶壳后还会发现两套其它颜色的备换外壳以及贴纸，云云的EZ4 LITE是冰兰色，所以备换的外壳则是深兰色和白色。为烧录卡提供备换外壳，EZ公司这个服务值得赞，虽然最后羊毛出在羊身上，但是这样免却用户的麻烦，也算是体贴用户的举动了。

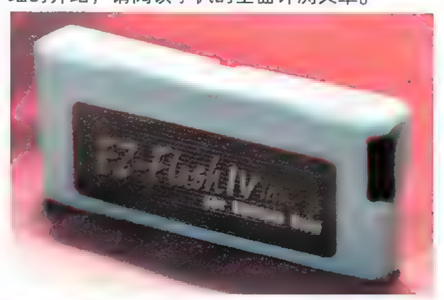
谈了包装，再看看EZ4 LITE本体。恐怕大多数人最关心的就是它的体积问题，没错，EZ4 LITE最大的卖点就是做到了插进NDSL几乎不突出，这是吸引广大NDSL用户的首要原因，虽然在之前官方就已经发布了EZ4 LITE的性能参数，其中提到了EZ4 LITE插进NDSL后会突出0.8mm左右，而并非完全不突出，所以我拿出EZ4 LITE后第一件事就是马上插进NDSL观测具体情况。

EZ4 LITE插进NDSL后会稍微突出一点，官方给出的数据是0.8mm，而实际目测也差不多，不过我原本以为它的外壳会做成流线型设计，也就是由边缘向中间突起，然而拿到样卡后才知道EZ4 LITE的突出部分设计得很均匀，所以插进NDSL后也就是整体突出，个人认为不如像NDSL原本的GBA卡槽防尘盖一样在左边处增加一块薄片，这样就可以完全贴合NDSL的GBA卡槽，再配合流线型设计，即便是突出也不会像现在这样略显突兀。

但是总体上来讲，这一点点的突出是可以接受的，而幺幺专门测试了将插有EZ4 LITE的NDSL放进Keys Factory以及HORI保护包里面皆非常容易，现在再也不用像以前一样需要将烧录卡专门取出来再放到包包里取了，不但省事，而且避免磨损金手指。

做工方面，若以百分制来定义的话我则可以给EZ4 LITE打上85分，其中5分扣在接合处的一个小毛刺上，相信这是因为幺幺评测的只是样卡的缘故，希望正式发售时不会出现这个问题。而另外10分则仍然扣在之前我评测EZ4时提到的金手指背后的接触面工艺问题，不知道为什么EZ公司从EZ1到EZ4 LITE都采取这种设计，也就是所谓抛光工艺，事实上烧录卡应该设计成全磨砂外壳，这样即便经常插拔也不会有明显痕迹，但是EZ4 LITE仍然是其它地方采取磨砂设计，而金手指背后的接触面则采取抛光工艺。不过EZ4 LITE的外壳模具保持了EZ公司的一贯水平，所以诸位不用过虑，考虑到朋友们拥有NDSL主机的颜色各不一致。

由于专区篇幅有限，所以读者们想要看更详细的介绍，请阅读小枫的全面评测文章。



SuperCard专栏

文/窗外不归的云
责编/岚枫

金手指的使用技巧

SUPERCARD的金手指功能十分强大，它兼容电脑上最流行的修改器Emu Cheats玩过模拟器又喜欢金手指的玩家应该都不会陌生。Emu Cheats功能十分强大基本内含PC上所有模拟器的金手指库。不仅可自己创建于导入也可用到SUPERCARD软件中。那我们应该怎样把自己想要的金手指加入到SC软件中去呢？其实不难Emu Cheats 金手指库的格式和SC所用的格式是一致的都是.CHT格式，既然是一致的当然要添加新的金手指就没什么问题。

★方法1：可下载最新版本Emu Cheats（需含cht数据库的）SC软件转换游戏时候金手指选项开启状态下手动浏览金手指码打开Emu Cheats软件目录下\Chnchts\GBA\下面的相对应的GBA游戏编号cht添加进去就可以了。

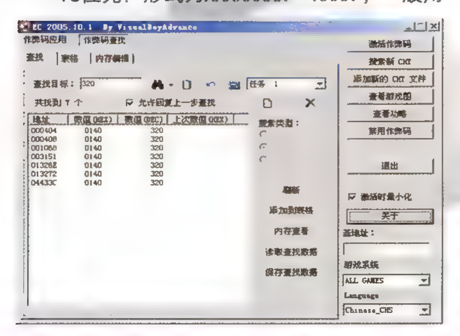
★方法2：自己创建新的金手指，学会了自己创建就可简单应付一些新游戏无金手指码的无奈局面了，对新手而言创建一些简单的金手指码例如修改金钱，生命值，防御力，道具数量等等，足以应付基本的修改。关于高级修改方法因文章字数有限所以这里就不涉及了，首先打开VBA模拟器运行你想要修改的游戏后打开Emu Cheats选择VBA模拟器的图标，点击作弊码查找。

金手指的形式分为8位、16位、32位

8位元：形式为xxxxxxxx－xx，一般用于修改数量

16位元：形式为xxxxxxxx－xxxx，一般用于修改能力或道具种类

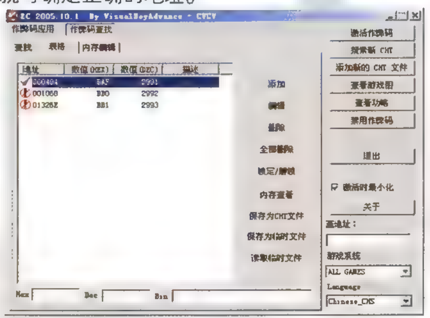
32位元：形式为xxxxxxxx－xxxxxxxx，一般用于修改资金



举个例子现在用恶魔城晓月刚开始进入游戏HP初始值为320我先查找目标320搜索类型选16位查找找到7个结果，7个当中肯定有一个是正确的地址，我们让范围更小再进入游戏让主角HP值产生变化。

在故意失血后HP为299再切入刚才的EC的窗口把原来的320改为299点击查找现在结果只剩下3个，现在可以进行修改了。双击地址会出现下图修改DEC数值进行测试。边改边看模拟器上的数值是否有变化。

首先我们先一个个的排除这时候就得用上表格的功能了（在遇到结果比较多的时候表格功能很实用）将三个地址数值分别在后面加1，2，3这样的好处是如果有不正确的地址还原起来方便，修改了不正确的地址可能游戏中会出现不可预知的状况，所以找到正确地址后其他几个数值得还原。只要把后面刚才加的数字删除即可。利用右边的“锁定/解锁”一个个的测试有效果后就可确定正确的地址。



这时候可以创建金手指码了点击保存为CHT文件。然后就可以用SC软件转换的时候打开金手指浏览你刚才做的cht文件（当然对应的也要是恶魔城晓月这个游戏才行咯）。这样转换出来的游戏在SUPERCARD上玩的时候热键调出金手指菜单就可以生效了。

重炮出击 魄力非凡

M3电影卡C21内核、PDA系统详细测评

GBA时代初露端倪的“电影卡”系列产品，自从进入DS时代以来就以其高质量的产品素质和超前的技术支持赢得了相当数量玩家的支持。虽然早期的M3系列产品因为成本控制等问题，使得其在售价上始终不能够平民化。尽管在软硬件两个方面都有着相当的优势，却因为太过昂贵的价格而使许多玩家与其失之交臂。随着技术的进步以及越来越多厂商的介入参与竞争，“电影卡”厂商逐渐意识到自身的优势以及不足，并且在针对大陆市场在营销策略上进行了相当大的改变。在大降价与推出改良版的新外壳等活动有条不紊的进行下，近期厂商又开始多线平行出击，吸引了无数玩家的眼球并在业界形成话题。而今天我们要向大家介绍的是受到无数玩家期待的M3系列电影卡的新内核以及PDA系统的详细评测，希望大家能够喜欢！



文、责/岚枫

打造最强掌上多媒体设备从M3开始!!——内核篇

6月初厂商发布了即将对应PDA系统并且在多媒体功能上大幅度强化的新内核——C21体验版，直到6月8日PDA组件正式提供下载前的数个小时，才将C21正式版放出。与以往不同的是，这一次新内核的发布，不仅在游戏兼容性上又有了一定的提高和改良，主要针对NDS端的多媒体功能又进行了不小的调整。下面是官方关于新内核C21的说明：

GBA端：

对部分GBA游戏的兼容性进行了进一步的改善和增强。

NDS端：

1.开机主界面增加到8个功能模块的图标，增加PDA和扩展的功能模块选项。
(PDA功能需要配合相应的PDA组件存放在SD卡指定目录下才能实现相应的功能)

2.扩展功能已经完全取消Moonshell的程序架构，当前的扩展功能的版本号与Moonshell的版本无关。

3.增加对DPG单声道伴音和DPG立体声伴音的所有Moonshell的DPG格式电影文件的支持。

4.增加对DSM格式的水晶引擎影片的支持。

5.改善了音乐播放功能对MP3、OGG等音乐文件播放的音质效果。

6.按键操作习惯改为和电影卡系统按键方案相统一，触摸操作习惯和Windows鼠标操作方案相统一。
(例如电影播放上下切换播放文件，左右为快退和快进功能，A和R键为暂停播放，音乐播放时L键切换曲目等)

7.增强电影播放器对DSM、DPG的画质优化，以及对DPG出现的画面卡死、残影问题有一定的纠错能力。

备注：扩展系统目前为第一版改进版本，部分功能(如GBM水晶引擎电影播放、NDS游戏运行、电子书书签、完整的系统设置等)没有提供，但已经完成了扩展系统整体的架构和升级方向。当最终版发布时将仅采用新的视窗操作系统，旧的图形操作系统将被取消。



针对官方的新内核说明，小枫做了一些简单的试验。本次内核更新最大的话题莫过于对全新dsm格式影片的支持。因为目前官方还没有放出转换软件，我们只能够从官网上下载到由官方提供的体验视频下载。虽然视频只有短短的几分钟，但仍然能够从它的身上看到诸多的亮点。





这次由官方提供的dsm格式效果演示的影片共有两段，其中有一段是节选自高人气的动画《高达SEED》。在小枫悉心观察与对比中不难看出：与大家所熟悉的Moonshell支持的dpg视频格式影片相比，dsm格式的演示影片在画面的色彩饱和度以及清晰程度都有了一定的提高。并且没有丝毫的拖慢或者是延迟。整体效果已经十分接近于在PC上观看rmvb格式的动画影片。为了大家都能够有更加清晰的对比，官方还放出了相同内容的dpg格式影片片断。在对比中我们发现dsm格式的影片画面的糙点要远少于dpg格式，而在整体画面的发色以及色彩边缘的处理等方面dsm也要完全的超越。可是说，dsm格式的发表，将重新为广大DS玩家定义其主机的视频格式与标准。在压缩比上，从官方放出两段相同时间的视频上来看，容量上dsm稍大，但绝对是在玩家可以接受的范围内的，所以大家完全可以放心，虽然画面的质量上去了，但容量的提升却并不是很大。

另一件让大家比较欣慰的是，在新内核的扩展模式下播放dpg格式影片，较在Moonshell软件下播放又有了一定程度的提高。尤其是高比特率转换的影片，绝对不会出现不自然的糙点或者延迟拖慢的现象。在这一点平时喜欢用Moonshell看影片的玩家应该有切身的体会吧。无论是版本再高的Moonshell都无法完美解决这个问题。但是让人惊喜的是，在新内核的强大功能下，M3的扩展模式完美的实现这个一直困扰着DS玩家的难题！还拿之前官方放出的《高达SEED》演示动画来说，同样的影片在M3扩展模式和运行Moonshell下播放有着相当大的差别，可以说在Moonshell卡得几乎无法正常观看，而M3那边却没有任何问题。相信仅凭这一点，就足以证明M3厂商软硬件技术上在国内的领跑地位。

除此之外，在MP3的播放效果方面新内核也做了相当大的改良，虽然整体的效果与新版本的Moonshell十分接近，但较之前内核中所固有的0.9版Moonshell下的MP3播放效果却好了许多。比较可惜的是，新内核仍然不支持锁定按键以及随机循环播放模式，是个不小的遗憾。希望在今后的更新内核中能够有相应的改良。

其它方面，除了操作模式上有些改变需要玩家去熟悉外，几乎就没有什么变化了。电子书的书签功能以及DS游戏直接运行等模块的功能依然没有开放。希望厂商能够再接再厉，在最短的时间内让所有M3的用户都能够享受到M3系列产品所独有的魅力功能！

DS玩家的最佳伴侣
——浅析全球第一款对应掌上游戏主机的PDA系统

触摸屏作为DS主机所独有硬件机能，不仅使该平台上出现了许多崭新的游戏类型，还为玩家游戏时提供了更多附加的乐趣。一直以来许多玩家都猜想着是否能够结合DS主机还算强大的机能和其触摸功能制作一些非游戏的附加功能软

件，而PDA系统显然是非常适合DS平台的。“电影卡”厂商为了能够使自己的M3系列产品拥有更高的性价比，以在如此竞争激烈的市场中保持一定的占有率，开始在其产品的附加功能上狠下功夫，而PDA系统就是其中一个非常重要的要素。与其它厂商侧重点不同的是，M3更希望能够带给玩家一种物有所值的感受。而随着M3系列产品的降价和附加功能的完全免费追加，这样的冲击感越来越强烈。今天，众多M3和G6系列产品的用户翘首期待的PDA系统终于露出其“庐山真面目”，那么就让我们一同去看看它到底有怎么样的表现吧！

首先大家必须要正视一点，那就是DS终究是一台掌上游戏主机，而不是一台真正的PDA。虽然许多功能都可以由软件来实现，但大家同时不能忽略硬件条件上的制约和限制。PDA系统作为M3/G6产品的附加功能，又是厂商完全无偿提供，虽然现在的确是有着诸多的不足和缺陷。但是玩家应该能够以一颗平常心来对待。作为一个附加功能存在的它，能做到这样真的已经很不容易了。下面就由小枫来为大家详细的介绍一下初露端倪的这个PDA系统吧。

PDA的组件文件必须要在正式版的C21内核下才能运行，所以玩家在使用前一定要确定自己是否已经更新到最新的内核。完全解压后的PDA组件文件有80多M的容量，说实话，小枫觉得还是有些大了。但是没有办法的事，因为有词典中的人语发音会占去大部分容量。还好现在的存储卡价格普遍跌得厉害，即使是1G的MINISD卡也已经快跌破300大关了，而SD卡的话会更加便宜。如果是使用容量较小存储卡的玩家可以考虑换一块了。毕竟80多M比普通的一个DS游戏容量还要大，存储卡容量太小的话肯定会使玩家感到捉襟见肘。



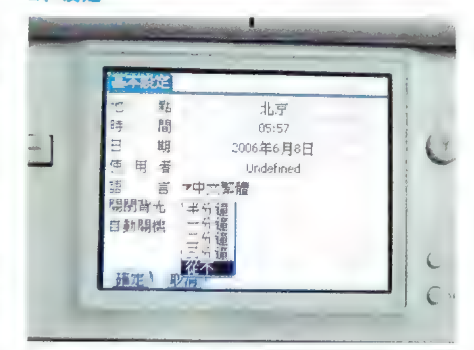
↑这就是PDA系统的主菜单，有大小两种图标可以选择。

进入PDA系统时会有一段很短的载入时间，目前软件为1.0Beta版，支持文字为繁体中文，相信厂商一定会在今后不断的更新完善该软件。基本上所有操作都是利用触笔来完成的，但从子菜单返回到主菜单必须要按START键才可以，（当初小枫找返回这个功能键时着实用了不少的时间，汗一个……）L、R键的功能为翻页。在主界面的右上方有两个功能键可以点击，分别对应了主菜单选项的大、小图标。下面就由小枫来一一为大家介绍每个功能选项的作用。

1、NDS游戏

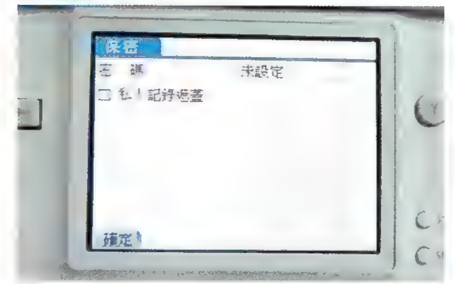
目前还不支持直接进入DS游戏，点触后会重启到M3的功能菜单。希望今后能够有所改进。

2、设定



在这里可以对PDA模式下进行基本的设定，其中包括使用者所在的区域、时间、日期以及使用者的姓名。另外语言的设定也是在这里，但是比较可惜的是目前的1.0版只支持繁体中文，相信在不久的将来一定可以看到属于大陆玩家的简体中文版PDA系统。另外背光的时间开关和自动关机的设定也是在这里，玩家可以根据自己的实际情况来进行设定。另外在PDA系统下即使没有插正版卡合上DS主机的上下屏也不会出现“嘟嘟”的声音，再次打开上屏仍然可以继续使用。

3、保密



↑将“私人记录遮盖”的方格勾上的话，别人就看不到使用者的隐私记录了。

可以对主机进行密码保护，保护玩家的私人记录不会被其他人看到。整个系统中许多功能都应用到了这个设定。以电话薄为例，如果在输入资料时在“私人记录”那一项画勾，并且一旦进行密码保护，私人记录就会被完全覆盖，想要查看的话必须输入密码才能实现。这一定程度上保护了使用者的个人隐私。

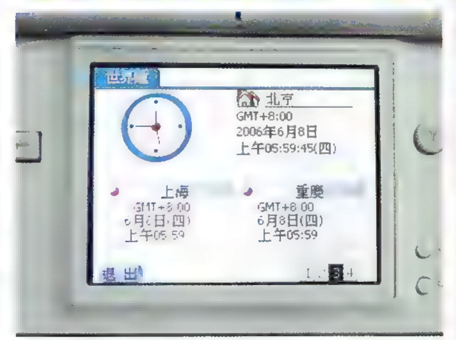


↑密码只支持6位输入，输入时必须要用到下方的软键盘，在“输入密码”和“确定密码”前都要先点击一下密码所在方格，因为颜色比较浅，可能会被玩家忽视。

3、时间

除了有基本的月历、时钟、电子钟显示外，甚至连农历都被加了进来，查询起来非常的简单方便，的确是比较体贴的设计。但闹钟功能并未添加进来比较遗憾。除此之外还有计时器和倒数器的功能选项，计时器显然是被设定利用在田径运动会上的，因为有圈数的设定。但是比较搞笑的是计时器的时间只能精确到单位“秒”，这样的精确度在田径比赛中显然是不够的，希望之后能够有所改进。倒数器功能下可以同时设定两个时间的倒数计时，到时间归零时就会有报警声出现，即使将DS主机的上下屏合上也不会影响报警声的正常出现。这也可以说是一种变相的闹钟功能的，估计对近期熬夜看世界杯的玩家能有点帮助吧（笑）。另外“世界钟”也是一个非常重

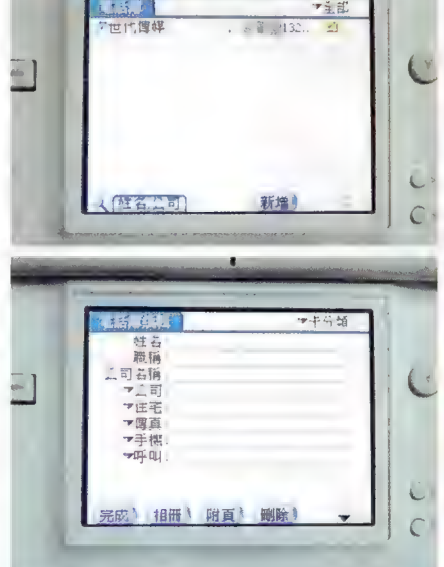




要的功能，玩家在这里可以同时设定并查看到世界上不同三个国家和城市的地域时间。

4、电话薄

同样是一个非常重要的功能，手机和电话是我们平时几乎每天都能用到的东西，而电话号码的规整和记录显然是非常重要的。这个电话簿可记录内容还是相当丰富的，不仅可以将对象用户的姓名、公司名称等基本资料输入，还有许多详细的细节设定可以添加，并且它们的位置也可以支持互相调换。同时电话薄还支持查询功能。玩家可以将已经记录好的对象资料进行整理分类，以方便进行查找。



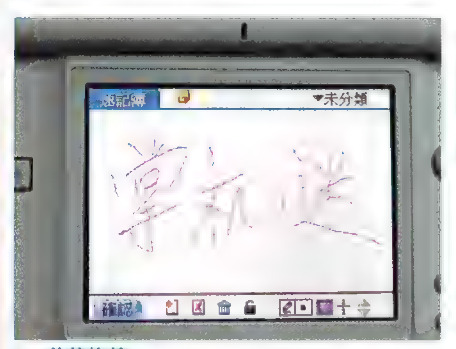
另外电话薄的记录同时还支持附页的和图片的添加，附页的内容可以自己进行编写，就是类似于备注之类的书面文本。而添加图片功能目前

还不完整，只能将固定的几张图片进行插入，如果以后可以支持自定义的话，就可以把亲朋好友的照片添加到电话簿里了。



5、速记簿

与其说是速记簿还不如说是画图工具，这也是整个PDA系统下唯一一处支持手写直接输入的功能界面。界面的整体结构非常简单，可以对书写的内容进行修改、整理和删除。速记簿并且支持绘图工具，支持插入文字，支持插画，可以选择画笔颜色。但因为手写时的灵敏度很差，导致手写的手感也非常一般。想要在正常速度下写上几个大字就已经很困难了，更别说“速写”了，望今后能够有所改良。



6、单位换算



对于广大的中学生玩家来说，相比前面几个“华而不实”的功能，这个“单位换算”的工具则来的更加实惠了一些。这个换算工具几乎包囊了所有的常用计量单位，其中包括“长度”、“面积”、“体积容积”、“重量”还有“温度”。操作的界面也非常的简单明了，任何人都可以轻易的上手操作。



7、计算机

这个功能就不用多说了吧，“地球人都知道……”

8、记事簿

本来小枫之前还以为这是一个支持手写识别输入的记事本，但后来仔细一想貌似从技术层面上来实现起来会比较困难，所以也没有抱太大的希望。真正使用起来后发现跟自己想像的差不多，仍然还是需要依靠软键盘来输入文字。虽然输入法众多，但因为都是繁体输入法我们并不是很熟悉，像“注音输入法”这样台湾人才能会用的东东咱们当然无法掌握了。汉字输入的软件盘窗口下，点击最上面的工具条，有复制、粘贴、剪切、全选等常用的文字编辑工具，还是比较强大的。拼音输入时有声调确认，可以快速缩小汉字重码范围，轻易找到要输入的汉字。

但因为没有智能选字的功能平时经常使用电脑打字的玩家可能会有些不适应。



9、英中字典、中英字典、汉语字典

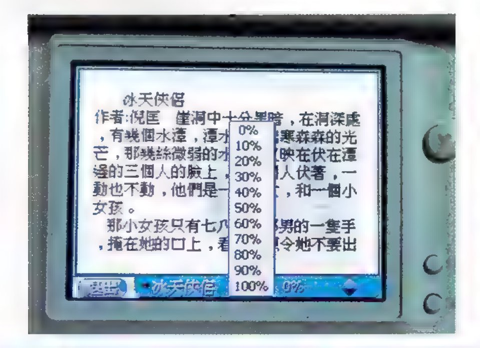
这三大字典功能在PDA软件真正发表前厂商就开始大肆宣传，可见其在整个PDA系统中的重要地位。通过小枫的测评发现这三大字典制作的还是颇有些水准，无论是英译汉还是汉译英，在词汇量和翻译准确度上都比较让人满意。虽然人语发音的单词只有一小部分，但也都是一些比较重要的单词。对于正在上学的学生玩家来说无疑是一个非常实用的学习工具。说不定这也能够成为孩子说服家长购买DS主机+M3烧录卡的一个理由……（貌似很邪恶）至于汉语字典虽然现在用得不多了，但在某些情况下也许还真能发挥“雪中送炭”的作用（尤其对那些“提笔忘字”的人……）。不过这几大字典还有一个共通的缺陷那就是输入法比较难用，除了之前所说的没有快捷合适的输入法外，触笔的手感也相当的让人感到不满。因为软键盘的按键比较小，想要点击精确就要花费一些眼力，再加上触笔的灵敏度不够，必须要压住小按键一定时间后才能完成输入，所以经常容易出错。如果能够在以后的简体中文版中进行改良相信一定会受到更多玩家的喜爱。



↑部分单位的右下方“小喇叭”标志会亮起，点击后就会有人语发音。

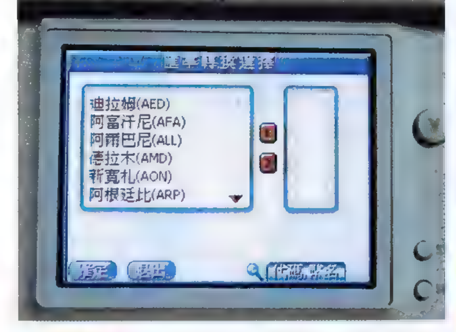
10、电子书

电影卡系列早期就能够实现的功能，本来以为实现起来应该不会有什么问题，但比较遗憾的是在这次的1.0版中仍然还是试用版。无法自己导入电子书，只能观看整合到软件中的几篇小说。界面也做得比较简单，并且也没有特别出色的功能。还是那句话，希望在短时间内能够完善。



11、汇率机

虽然说对于广大的学生玩家来说这个功能并不会太常用，但让小枫比较意外的是在这个汇率机中所收录的可进行计算的货币种类——几乎囊括了所有国家的流通货币，仅凭这一点大家就应该鼓个掌、叫个好了！



总结和展望：

作为厂商的初尝试，1.0版的PDA系统的确还有着许多需要改良的地方。但是从现在这个整体框架上来看完成度已经非常高了。毕竟DS主机机能有限，作为一个附加功能，达到现在这样的水准的确非常不容易。厂商目前急需要解决的仍然还是要尽快改善目前已有功能中的诸多不足，尤其是简体输入法的加入、文字显示以及触笔感应灵敏度上，希望能够在短时间内有比较大的改良。另外还有许多玩家表示希望能够扩大字典中的人语发音的单词数量，其中这也是一件比较让人头疼的问题。因为容量如果做得太大的话，一定会给玩家带来不小的压力。还有一部分玩家想出了一个比较好的节约容量的方法：可以将PDA功能分类并包并分别提供下载。这样玩家就可以随意挑选适合自己的功能而减少一定的容量。但具体今后会如何实现，还要看厂商的意愿了。

虽然小枫的想法可能有些过分的奢侈，但如果能够利用到WIFI功能，实现在DS主机上收发EMAIL，甚至是浏览网页，QQ、MSN聊天等功能。那么PDA系统就真的圆满了。希望小枫的胡思乱想不过是一纸空谈，也希望M3/G6系列产品在保证本身游戏功能强大的同时，在附加功能上越做越好，将其他厂商远远地抛在后面！



新世代战争的导火索

——EZ4L火速测评

文、责/岚枫

如果把近期国内DS烧录卡厂商之间的竞争看作是一场战争的话，那么到目前正好可以分为三个阶段：第一阶段为NDS烧录卡时期，各家厂商都在试验和摸索阶段，“外接存储卡”形式的烧录设备逐渐被厂商和用户所采纳和接受。当时的烧录设备还以游戏的兼容性为主，很少能够考虑到造型方面，而因此当时的卡带造型多比较臃肿，尤其是利用CF作为外接卡的烧录设备用现在的眼光来看甚至已经无法接受。但是当时的玩家却因为能够以相对低廉的价格玩到众多DS主机上的游戏也感到相当的满足；第二阶段的第一炮应该是由电影卡厂商所打响的，M3-MINISD P首先被公布，其最大的特点是不仅被大幅缩减卡带体积并且使用MINISD卡作为外接存储卡，正是从这时开始DS烧录设备进入了MINISD卡时代。之后姗姗来迟的EZ4受到众多老EZ用户的期待并且一时成为业界标准，但是让人感觉比较意外的是，真正意义上第一个迈进到“准第二阶段”的烧录卡却是完全GBA实卡大小的、SC厂商旗下的产品——SC-MINISD。此时NDS在国内已经有了一定的普及量，以M3-CF、M3-SD、SC-CF和SC-SD为主流几种外接存储卡式的烧录设备在售价和游戏兼容性上都达到了一个相对稳定的时期，而此时玩家开始注意到自己手中烧录卡造型上的缺陷。于是乎将烧录卡的造型改造成GBA实卡大小成为了厂商当前最大的任务。第二阶段的竞争是惨烈的，也是高速的。包括M3、SC、EZ4、魔卡在内的四款烧录设备先后出现在市场上，几乎相同的体积，几乎相同的模式，玩家开始横向比较选择自己心仪的产品。而另一方面NDSL的公布并发售引起了玩家更多的话题，被大幅度缩小的GBA卡槽几乎“枪毙”现存的所有烧录设备，挑剔的玩家自然不能接受还会凸出一大截的GBA实卡大小的烧录设备。在经历了短暂的第二阶段战争之后，厂商又开始匆忙地为即将拉开战幕的第三阶段做着精心的准备……

EZ-FLASH4是晚了……但是EZ-FLASH4 Lite却没有……

让我们提前进入到DS烧录卡真正第三阶段的正是EZ-FLASH4 Lite（以下简称为EZ4L），它到底能够带给我们的是惊喜，还是失望。就让小枫在下面的详细测评中为您进行解答吧！

包装、外观篇

因为在截稿前，EZ4L还没有正式的上市，编辑部所拿到的也不过是测试用的样品。可能与真正发售时的产品会有所不同，所以在这里还要先向广大读者说明一下。这次EZ4L的外包装盒与之前EZ4极为相似，都是采用硬纸壳，配合磁铁进行合盖。EZ4L的外包装颜色要更深一些，表面文字也进行了一些修改。尤其是在标题“EZ-FLASH4 Lite”的右下方加入了“For NDSLite Only”的字样，以区别于普通版EZ4。在包装盒正面的右下角同时还有“MicroSD/TransFlash”的标志，方便地告诉了玩家该卡使用的存储卡类型。

满怀欣喜的小枫打开纸盒，终于见到了EZ4L



“For NDSLite Only”的字样十分的醒目。

的“庐山真面目”！果然不出所料，EZ4L包装的内部设计与EZ4也是几乎完全一样，只不过因为EZ4L的卡带要更窄一些所以泡沫模具的凹槽也是重新制作的。按照老规矩，除了EZ4L的本体以外还有SD读卡器和USB延长线。因为之前有被告知这次的EZ4L会附带送出多种颜色的外壳，所以小枫好奇的将泡沫从纸盒中拿出来，原来下面还藏着“宝贝”！在里面找到了另外两种颜色的卡带外壳，分别是天蓝色与深蓝色。这样无论是拥有日版主机中任何一种颜色的玩家都可以将EZ4L搭配上合适的颜色了，这不得不说是厂商一个非常体贴的设计。至于拥有美版黑色主机的玩家只好先等等了，估计厂商很快就会推出对应新颜色主机的外壳。



↑卡带上的标签的[illegible]厂商也为玩家准备好了，这样就可以轻松更换不同颜色的外壳了。

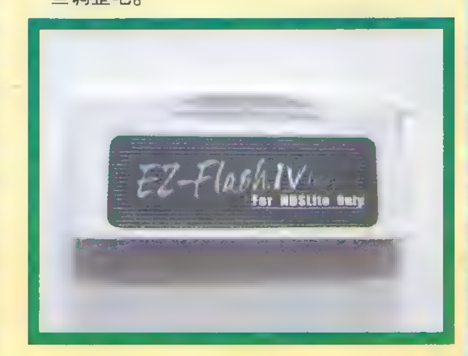
对于这次的EZ4L来说，广大的NDSL玩家最为关心的自然还是其卡带造型本身，虽然之前的EZ4作为GBA实卡大小已经足够小了，但是玩家既然已经选择了在造型上更加小巧时尚的NDSL，那么就没有理由再允许卡带上出现部分凸出的现象。EZ4L的出现虽然对众多的NDS玩家并不会有太多的影响。但几乎每个NDSL玩家都会对其动心，这也正是它存在的价值。甚至可以说，这次的EZ4L玩家不会像从前那样再去过分的在意它的兼容性等问题，毕竟买它的人目的显然并不在于此。大家最终还是希望它能够真正的与自己的NDSL成为最佳的组合伴侣，既然如此那么下面就让我们一起来从多方位近距离仔细观察一下它的造型吧。

首先不得不说，对于这次EZ4L的外壳做工我是不满意的。为什么？因为与之前的EZ4相比真的差了许多，完全不是一个档次上的东西。这也可能是之前EZ4的外壳做工给我留下了太好的印象吧，顺理成章的也会对EZ4L抱有比较大的希望。但事实证明，集成度更高的EZ4L在成本上



↑从这样一张对比图中，[illegible]
EZ4L与EZ4在外壳做工上的差异。

已经超出了EZ4，也因此无法在外壳做工上达到后者那样的品质。通过观察我们可以非常清晰地看到卡带上下外壳在整合时有不均匀的缝隙出现，并且在塑料的边缘偶尔还会出现毛刺。整个卡带外壳的质感都给人一种非常脆弱的感觉，这在EZ4的卡带上是完全没有的。从金手指端关卡在右侧TF卡槽的部位有非常明显的人工切割塑料的痕迹，既不平整更不美观，虽然从外面看过来并无大碍，但还是有些影响心情。就小枫个人认为外壳的成本终究还是不算太高，在EZ4系列产品游戏兼容性上不占优势的今天，其外表第一印象至关重要。而如果缺少了优秀的外壳做工，势必会大幅降低玩家的购买欲望。反之如果能够进一步的改良其外壳的工艺水准，得到EZ4的水平，就单从欣赏和收藏的角度来看，EZ4L都是完美的。希望厂商在正式发售EZ4L时能够做出一些调整吧。



EZ4L插到NDSL主机上的效果还是非常不错的，虽然之前就已经从厂商那里了解到这次的EZ4L因为TF卡槽的宽度问题（TF卡槽的一端已经完全“顶”在NDSL主机的卡槽端，无法再进行缩短宽度），而使得无论如何都无法将EZ4L

PG的路还很长，但也很辉煌，相信不久之后PG就可以独霸天下。但是在有了成绩的同时，不要忘了继续努力，我会永远支持的。（张思远）男，17岁，河北省沧州市，061001



↑在宽度上，EZ4L要比NDSL主机GBA端的卡槽盖子稍大一点。

做到完全的不凸出。官方称最终的成品会凸出主机0.8mm。从图片中我们也可以看到虽然不是完美的不凸出，但已经完全可以接受了。配合上不同颜色的外壳插在您的爱机上相比过去的烧录卡绝对会有一种脱胎换骨的感觉。唯一一点遗憾的是EZ4L的卡带上端造型与EZ4完全相同，两边没有“耳朵”并且是对称。但NDSL的GBA卡槽边缘位置却被设计成一端要长一些，这样使得从正面看过去有一侧会缺少一小块，降低了整体的美观。但是鉴于厂商要在之后推出可以使用在普通NDS主机上的转接器，这样的设计也是情理之中的事，否则多出那么一块就无法插在NDS正规的GBA卡槽上了，这也算是厂商的一个无奈之举吧。



[illegible]

相信大家之前都应该有所耳闻，为了再次缩小烧录卡本身的体积，这次EZ4L所采用的外接存储卡是TF卡（或者叫MicroSD卡）。相比SD/MINISD卡，TF卡虽然将体积缩减到了极限，但是同样不菲的价格也让玩家颇有些头疼。现在1G的TF卡市面上要卖到300多元，比MINISD卡足足贵了100元左右。厂商采用这样的外接卡目的只有一个自然就是为了能够使烧录卡的体积达到完美，相信追求完美的玩家也不会吝惜这100多元的差价吧。话说回到EZ4L本身上来，关于这次TF卡槽的设计实在让小枫我郁闷非常，如果不是因为这样的糟糕的设计，我完全可以给它打更高的分数。

与EZ4相同，EZ4L的外接卡槽也是被设计在侧面。相比TF卡本身只有1mm的厚度，EZ4L上TF卡槽口附近的外壳缺口却被设计的很高。在插入TF卡要对准里面的接口，否则很难插进去，主要是因为外壳上留下的空缺空间太大很容易插歪。这



[illegible]

点如果还能够勉强接受的话，那么拔出TF卡时真是让小枫无奈至极，因为没有弹出的设计，只能将TF卡生从卡槽中拔出，虽然厂商在外壳的设计上留出了足够的空缺来让玩家伸入手指来拔取，可是因为宽度不够而使人的手指很难进入，再加上TF卡边缘可以抠住的凸面非常低，即使用一些硬卡片之类的东西也很难将其弄出来。这就为玩家拔插TF卡带来非常大的不便。如果这里采用弹出式的设计显然就会避免类似的麻烦。可是如此缺乏人性化的设计却出现在一向以产品高质量的EZ系列产品上，让人不得不产生诸如“赶工”“外壳设计欠缺考虑”之类的想法。如果说这一次EZ4L的“快”是建立在这样一个前提下的话，那么我宁可希望它能晚些再出来……虽然这样的设计算不上是败笔，但也绝对是一种不负责任，如果有可能还是希望厂商可以在今后推出改良的版本，以解决这样的设计缺陷。



↑相比MINISD卡，TF卡在体积上进一步“缩水”，比人的大拇指指甲还要小。

游戏已经是你我生活中密不可分的一部分，也许将来你会依靠游戏来谋生，但现在重要的还是珍惜现在的好时光。（孙宏伟）男，14岁，河南省许昌市，461000

软件篇

不知道各位看客是怎么认为的，反正小枫觉得这次的EZ4L只要较EZ4没有缩水那就是大成功。事实上他们做到了，EZ4L的硬件组成与EZ4完全相同，当然使用的内核也是一样的。因此之前对于EZ4L游戏兼容性抱有顾虑的玩家大可放心了，虽然目前EZ4系列的产品在游戏兼容性上还没有达到完美的水准，但官方高速更新软件的速度却给玩家一种非常踏实的感觉。至少能让我们确实感觉得到，那就是EZ一直在努力着，努力将自己的产品做到最好，大家也应该给厂商更多的时间，因为我们还是能够看到希望的。

在6月15日时，官方公布了1.63版同时对应EZ4和EZ4L的新内核。新内核不仅解决了EZ4L无法烧录256M GBA游戏的BUG，还在GBA游戏功能上进一步强化。拿EZ4L来说，虽然其内置有256M的NORFLASH，但之前却只有超过128M的GBA游戏才能够烧到NORFLASH里运行。但是现在有了新内核的支持，任何一款GBA游戏都可以进行类似的操作。可能有些玩家还不太明白烧录到NORFLASH里玩GBA游戏到底会有什么好处吗？小枫在这里给大家解释一下：NORFLASH的特点是存储慢，但却读取快。以前我们所使用的GBA烧录卡都是采用这样的闪存，也因此虽然烧录文件的时间有些长，但是却可以一下就直接进入游戏。到DS烧录时代，因为多是采用先将存储卡中的ROM文件读取到PSRAM中再进行游戏，所以会花费一些时间。虽然时间并不太长吧，但也多少会有些不爽。但是好了，因为可以将任何一款GBA游戏都烧到NORFLASH了，只要在烧录过程中小小的忍耐一下，就可以在以后再进行游戏时享受到



是否要将ROM烧进NORFLASH。



接找到。

瞬间进入游戏的爽快感。就好像突然回到了GBA烧录卡的时代。而实际上，这样的设计相当于EZ4L又内置了一块256M的GBA烧录卡，实在是非常的超值。想要把GBA ROM烧录到NORFLASH，具体的方法是在选定ROM时按SELECT键，这样就会出现提示问是否要进行操作，再按A键就可以了。而读取时则可以在EZ-Disk文件夹的下面找到游戏文件，选定后直接进入游戏，没有任何的读取时间。但是要注意的是，此操作只能在GBA模式下进行，DS模式暂时还无法支持。关于EZ4系列产品游戏兼容性以及内核更新的具体事项，请关注本刊中“EZ专区”中的相关报道，小枫的好友云云会为大家献上最及时准确的官方资料！

总结：不可否认，EZ4L开创了历史，作为第一款可以对应NDSL几乎完全不突出的GBA卡槽烧录设备，厂商能够在如此短的时间内将其完成并推出成品这已经非常不容易了。但是外壳做工以及外接卡槽上欠缺周密考虑的设计却为EZ4L今后的道路蒙上了一层阴影。其实我们也是完全可以理解厂商的心情，EZ不能再晚了，所以他们抢在所有厂商之前推出了“L”系列的产品。这样的勇气是应该值得我们去赞赏的，同样EZ4L相比EZ4完全不变的价格也是对玩家的一种回报。虽然小枫并不了解目前国内NDSL的普及量到底有多少？虽然我也不清楚会有多少人为了这块烧录卡而再花钱购入高价的TF卡，但是我知道EZ做到了，做到了别人所没有做到的东西——全球最小的外接存储卡NDSL烧录设备。无论今后EZ厂商的命运会是如何，我都会对其产生一丝的敬意。我也更希望厂商能够针对产品自身的一些缺陷和弱点尽早的进行改良。作为当年烧录卡界的绝对领军人物，现在的确是该做些什么的时候了……最后衷心祝愿EZ4L可以获得大成功！

上课玩SP被老师发现，慌忙收机，老师拿起SP把盖翻开，看了一眼又合上还给我。我正诧异，只见老师无奈地摇摇头叹道：“哎！男生上课还照镜子！”（刘兆雄）男，16岁，北京市丰台区东高地益丰园小区3门701（4号楼），100076

DS硬件周边

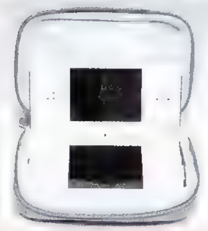
NDSL发售已经有一段时间了，相关周边也陆续推出了不少，其中最值得购买的当然是保护NDSL的包了，谁都不希望看到自己心爱的NDSL外表上被磨损或者划伤吧。

HORI公司推出的这款NDSL包重量只有87克，长16.5厘米，宽9.5厘米，厚度为4厘米，颜色有黑色、蓝色、灰色、浅蓝和粉红五种。小包除了能放下NDSL外，还能放进两张NDS卡带和一张GBA卡带，内部材质非常柔软，可以很好地保护NDSL。









↑NDSL可以这样放在包里玩，虽然按不到L和R键，不过可以很方便地从侧面抽出触笔。

小包表面使用了尼龙材料，有一种带光泽的质感，上下两面里都有厚度大约1毫米的夹层，能够分散外部施加的压力，即使不慎落地也不用担心里面的NDSL受到猛烈撞击。包的正面有NDSL的立体LOGO，侧面有两条拉链，使用起来非常方便，背面有一条小



↑用来放卡带的地方使用半透明的软布制作，可以看到卡带上的字，方便辨认

带子，可以用来把包挂在书包上或者其他地方。

另一款由CYBERGADGET推出的NDSL专用包更加小巧，长15.3厘米，宽9.6厘米，厚度为3.2厘米，由于包表面采用了聚亚安酯材料，所以重量达到了94克。这种材料的特点是用手指关节轻敲会发出声音，而用指尖按压会感到很有弹性，因此具有更强的保护作用，可以吸收外部的强烈冲击力。颜色方面配合日版NDSL一共有白色、冰蓝色和深蓝色三种，让玩家可以自由选择跟自己的NDSL同样颜色的包。



由于聚亚安酯制成的包表面并不是非常光滑，而是像纸一样略有些粗糙，所以很容易附着污垢,这是一个小小的遗憾。包侧面同样有两条拉







链，背面则有一个扣环和一条固定带，既可以用扣环把包挂在其他地方，也可以取下扣环，让皮带穿过固定带把包挂腰上。这款小包同样可以把NDSL放在里面玩，而且不影响L和R键的操作，但是无法从侧面取出触笔。包里有一个网状小袋用来放置NDS卡带，由于厚度问题，无法放置GBA卡带。

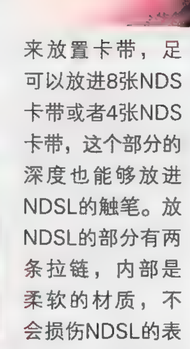


↑像这样把NDSL打开，轻轻滑进去就可以固定住了

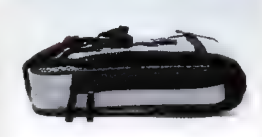
下面再来看一款UGAME设计的NDSL专用包,相比上面两款，这个包的设计更时尚，外形略大一点，长度为17厘米，宽度为10.5厘米，厚约4厘米，重量102克。包的大部分都用防水的尼龙材质制成，厚达3毫米的夹层可以隔绝外部的冲击，保护NDSL不受损伤，颜色方面有黑色、蓝色和棕色三种可供选择。



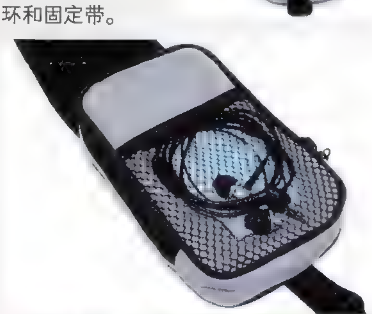
包正面的上盖可以翻开，露出里面的大网状袋和装NDSL的部分，拉开上盖的拉链，里面用



来放置卡带，足可以放进8张NDS卡带或者4张NDS卡带，这个部分的深度也能够放进NDSL的触笔。放NDSL的部分有两条拉链，内部是柔软的材质，不会损伤NDSL的表面，包的背面同样有可取下的扣环和固定带。







↑大网状袋里可以放耳机或者其他东西。



↑拉链拉开后最大张角为45度，可以防止不慎将NDSL掉落的情况。

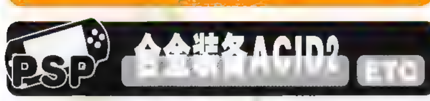


秘技侦探团

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

责编／暗凌





解除卡组卡片数量限制的方法如下：

1、在DECK EDITOR中选择自己喜欢的卡片组成卡组，注意卡片数量为0–64张，要超过数量上限。

2、在超过限制数量的状态下连续按两回○键保存改动结果，在该状态下退出DECK EDITOR时，会出现“**デッキ枚数が・・・**”的提示。

3、再次回到卡组编辑画面，此时卡片数量恢复正常，用任意卡片进行增减。

4、卡片数量恢复正常的话，不要按○键或×键，直接按START键，保存下来的卡组会回到按○键时的状态。

5、现在正在编辑的卡组数量正常，退出编辑画面。

6、最后只要在关卡中像正常开始战斗就行了。

在**アリ–ナ**模式中取得六连胜之后，就能得到普通情况下无法得到的卡片，EASY难度下得到**イ–ジ–ガン**，NORMAL难度下得到**ステルス**迷彩，HARD难度下得到**ランニングマン**，EXTREME难度下得到G36C。



不损血破关法：此秘技主要是通过对游戏系统中挑衅（Taunt）这一设定的灵活运用而实现的。

具体做法：让我方一名参战队员对周围敌人Taunt，敌人就会对此队员进行攻击或围攻，如果我方的此名队员恰处在敌人攻击不到的地方，敌人就会在距离此队员最近的地方待机（Wait），而我方剩下的几名参战队员则可以轻轻松松大开杀戒。但要注意用来Taunt的队员的周围要站满我方队员或者有不可通过的物体，这样他才不会受到伤害。而且即便敌人有远距离攻击能力，只要充分利用周围环境（墙壁、树木、沼泽等），灵活调整我方阵型，此方法也完全可以实现。

提供者：石毅强

NDS　TAO魔法之塔

在塔中第43层（有4块踏板的那层）上方踏板去使用回43层入口的魔法时会黑屏，这是游戏的一个BUG。另外提供秘技一条：在杂货店买好花后，将所有的花放在墓园的墓上会得到隐藏道具。

提供者：费俊



无垢的生命

躲开暴风雪的方法：首先要养成每天起床之后看天气预报的习惯，如果出现暴风雪的预报，就读取前一天入睡之前的存档，做出任意行动，比如煮壶茶喝什么的，第二天的天气就很容易产生变化。

增加稀少颜色的精灵石：当田地四周的祭坛浮起来之后就能更换上面的精灵石，不同颜色的精灵石交错放置在祭坛上能达到混色的效果，两个黄色精灵石+两个蓝色精灵石=4个绿色精灵石。根据这个原理，可以推测出红色精灵石+黄色精灵石=橙色精灵石，蓝色精灵石+红色精灵石=紫色精灵石等等。

表示PSP秘技　表示NDS秘技　表示WS/WSC秘技　表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

GBA 宇宙大作战 SLG

召唤码一览	
ウンモ	SBBZPW4JLU
金发美女	UGSDJUDL44
グレイ	GDPBE6Q3TQ
メロン头	XBLEQAVU8L
昆虫型	H7TKECG76H
人食い	NLHY4X3ZZM
オリ-ブ	7G5WXJIGE4
全身	S3KT7J66J3
双子	HDPDSKCB7M
アメ-バ	UV844FIBND
三本腕	YL83P3VMG4
美青年型	JCBVX4HLS4
3メ-タ	DB7NOAYFLI
ストック	S8O5Q4CVL3
ビ-スト	O48RAANWBF
インバネ	8P5CM6W5VZ
捕らえられ	WAFCXUAIEQ
扫除机	4UXUJULVVM
10本足	NMYPEORP7V
妖精型	XJQPJITB8F
ナメクジ	T4WZ4VWEBW
ド-ム	7KDX7TOVGI
电球头	JY73E88VJN
サイボ-グ	PSCN7RXDHW
火星人	OAYQL4F73O
ゴド星人	XKFH4KHYZT
バキュ-ム	VDFDXEJU6U
スプリング	ZZXAJI7JSD
超友好型	OYS7EQ7NM6
两生类	BCPCTNJLPN
ドルザス	37V54RZYXX
デビル	DS8NPOHJRH
ホプキンスビル	N7EYTNK8MI
脑みそ	RQ35AU55OI
チエンニ-ナ	TWYHS4SREJ
ラ-ジ	XAZTSSEN7Z
遮光型	E3TDTG7B8T
モスマン	RWJSEC8PL3
ひとで	XKCW7SICOT
第7惑星	SWU87SERDX
トカゲ	Q57PQYEXT5
エルダ-	YYWUY4AF74
タコクラ	GWDQ48BR4P
冥王星人	UUKMMM75NE
プラント	OFMAL8UABG
ゴム星人	GZHWPGMTRC
人造型	J74IQ45DYU
大目玉	TRGJMSWS65
ミイラ牛	USIAZG6
UFO	N5UFO7Z
ウンモディスク	UNMODSK
水晶ドクロ	TACNKMS
地球のめぐみ	ASPLDEN

GBA 阴阳大战记 零式 RPG

隐藏式神ヒヨシノ的入手条件：通关一次后，读取通关存档继续游戏，前往京北地区ヒロコ的家，与ヒロコ战斗并获胜。

隐藏式神黑麒麟、红麒麟、トラブシン的入手条件：通关一次后，读取通关存档继续游戏，进入京西地区的隐藏洞窟，打败里面的三个NPC。

GBA 河童的饲养方法 ACT

输入以下密码就能获得收集品：

收集品	密码
おんぶちゃん	じかんがはやいにちよう
モンカッパ	あたまにいいあおざかな
ふたごのにんぎょう	きりつれいちゃくせき!
カパちゃんハウス	もちつきするおしょうがつ
スカライン	くつがまっくろみずたまり
じてんしゃ	まってましたしゅくじつ
アイドルじてんしゃ	ちゃんとうたえないこうか
トオルくん	はんかちはもちあるく
テレビゲ-ム	しいくごやはどうぶつえん
フォアレディゼット	にがしたさかなはでかい
カトウンタック	りきむよせきがえのくじ
ひゃくまんごくゲ-ム	どこにある? ひみつきち
エルエスアイゲ-ム	たいふうではやくげこう
プロやきゅうチップ	おとしだまおとしたな
しろくろじんとり	すけ~ときんしろうかでは
えきしょうゲ-ム	たのしいずこうのじかん
メロンアイス	あめがやむたいふうのめ

GBA 毒毒怪界 ADVANCE ACT

在标题画面按照顺序输入上、A、左、B、下、L、右、R、SELECT就能进行关卡选择。

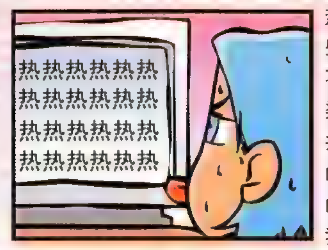
在标题画面按照顺序输入上、下、右、左、左、右、下、上、SELECT就能开启隐藏关卡。

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。

热热热热热热热热热

高考过了，这天也变得闷热了许多。也不知道大家都考得怎么样？不管大家相信与否，小枫是真的一直在为大家默默的祝福，相信一定都能取得好成绩吧。高考既然过了就应该痛痛快快的享受假期了，已经紧张了这么久，适时的放松一下也不是什么太过奢侈的事情。虽然现在还没有拿到大学的录取通知书多少还会有些不安。但反正考都考完了，再想那么多也没什么用，莫不如放下包袱珍惜这来之不易的宝贵暑假。

其实我很想说，对于许多刚刚经历完今年高考的学生来说，他们无疑是非常幸运的！为啥？这不明摆着吗？世界杯呗！9号是高考的最后一天，而这一天的午夜0点也是世界杯的揭幕战打响的日子。还有什么可犹豫的啊，在这样一个酷热的暑假手捧着西瓜欣赏世界杯是件多么惬意的事情啊！可能有些读者会说自己并不是球迷，对世界杯也没什么兴趣。其实这都不要紧，足球和世界杯的魅力就好像病毒一样，可以迅速地被传染。你不妨去观察一下周围身边的人们，在这样一个全世界球迷共同欢庆的节日中，在这个现今的影响力已经丝毫不逊于奥运会的体育盛会下，任何人都很容易被感染。只要还能抱有一颗童心未泯的心，就可以自然地融入到这个氛围中。今年的夏天是属于足球的，让我们高呼：“世界杯万岁！！”



世界杯是挺好，可是这北京的夏天也实在是让人过得很不爽……有时闷得甚至让人喘不过气来……最近新搬的住处还没有空调，不过还好通风比较顺畅，暂时还能活……但如果到8、9月份更热的时候，我会不会挺不住被晒成“人干”也说不定……其实屋里还好了，关键是在外面，尤其是上下班挤公车的时候，甚至会偶尔冒出“我会不会就这么窒息挂掉”之类的想法。每天上下班都是一种折磨，也不知道这样的日子啥时候是个头儿……什么？你问我坐车上班要几个小时？……其实就三站……那你抱怨个头……（某枫被T飞……画外音：貌似最近对天气的抱怨是有些多）其实最让小枫郁闷的还是前几天发生的一件事，一日在MSN上遇到一位多日不见的大学好友，问其过的如何，夏天是不是也跟我一样的热？结果他告诉我说自己冷……当时我就郁闷，问其原因才明白原来这小子现在已经出国到澳大利亚了，南半球那边现在恰巧是冬天……他还挺幽默，说自己赚了，这一年还能过两个冬天……小枫问他那边是不是也都看世界杯，答曰这里的人只有三好：“吃饭、种地、生孩子。”无语的小枫想了半天回了他句：“等你回来了给我种点土豆吧……”

PGBAR

留言BAR

◇希望以后抽奖奖品是：一等奖PSP、二等奖PSP、三等奖PSP……一万等奖PSP、一万零一等奖PSP、一万零二等奖PSP……（辽宁沈阳 傅博）

◆枫：希望以后杂志的售价是9999999999……RMB。

◇我想对小枫说：“小枫哥，你是不是会认真看所有的PG回函卡呀？为什么我提的问题一次都没认真回过我的。我想小枫哥能在下期的PG BAR中认真回答我上面提出的问题。（广东梅州 黎明）

◆枫：看在你和某位四大天王重名的份上回答下你的问题吧：“……给我签个名呗……”

◇首先我要感谢CCTV给我这次讲话的机会，其次感谢导演让我当男主角（谁扔的砖头），哎呀呀……好了说正事，一等奖是不是我的呀？啊，不是！那就剩最后一件事了，我十分想见岚枫兄……

◆枫：我还以为你想让我把邮票钱给你“报”了呢……

◇由于很喜欢小神游，所以就在校服背后画上了小神游的LOGO——“iQue”。同学看见后问俺：“你怎么在后背上写‘我缺’啊？”听到后当场石化……（辽宁本溪 郭翔宇）

◆枫：才明白，原来“iQue DS”的意思就是“我缺DS”……

◇某日班主任叫我到办公室问曰：“你认为世上最难的三件事为何？”答曰：“买《PG》中大奖；上彼者的主义；上边角栏！！”班主任当场倒地……（江苏苏州 陶金）

◆枫：真的那么难吗？真的有那么难吗？真的有那么难吗？无限回声中……

◇To枫：我很不满意你，为什么只有女生帮没有男生派呢？！有就有吧，怎么还给SC MINISD呢？所以我宣布，小枫被降职为“橙衣天使”（Means：扫大街的）哈哈哈（河北廊坊 李佳禹）

◆枫：关于女生帮的事咱们后面聊。对于“橙衣天使”的称谓小枫只想吼一句：“劳动人民最美丽！”（被烂柿子臭鸡蛋狂扔的某虚伪枫飘走……）

SOS团 团员募集中！！！

喂……我说……这是什么东西啊。

SOS团啊。

SOS团又是什么啊。

你不知道吗？SOS团就是“为了让全世界都热闹起来的凉宫春日团”！

凉宫春日？难道是最近那个很火热的动画？

正是如此。

说起来，这个难道是团标么。

是啊，照着凉宫春日那个画的。

这个动画我也看了，不过这家伙画团标的行为其实是在意料之内。

为什么这么说呢？

翔武外表看似正经，其实是个OTAKU……《死神》也好，《怪物猎人》也好，没有自少他不KUSO的东西，《银魂》更助长了他的KUSO……

我要继续筹办SOS团分部的事情了，要不要不要入团？

众人：……







“嘿咻！大家好呀！我是来自桂林的EZ！（在这里解释下EZ：并不是什么烧录卡……是名字！是名字！从EZ卡出来之前EZ就叫EZ了！）桂林？就是山清水秀洞奇石美的那个桂林呀！参加PG女生帮真是很很很荣幸的说啊！！嗯，客套就到这里吧。说说EZ和游戏……EZ接触游戏是爸爸和堂哥的关系。从FC时代就开始了，然后SEGA、SFC、PS啊然后……就要努力学习了！（主机都被爸爸……）可是已经上瘾了……怎么办？于是转到掌机了呗！被窝里都能玩这真是大大的好处啊！目前EZ已经玩了很多游戏了，这都是因为爸爸、堂哥的关系。(在我有记忆以来他们就在玩了……)任天堂还有被窝以及地球的自转(因为晚上才能光明正大的玩)！EZ属于收集卡带的玩家（玩家？只有4张Z卡的玩家？！……姑且让我这么说吧……）没用过烧录卡，玩过的游戏却很多哦！《ZELDA》、《洛克人ZERO1、2、3、4》、《黄金太阳1、2》（我的最爱呀！到最后罗比一家团聚我真是感动得痛哭流涕！！）《MARIO1、2、3、4》以及《MARIO VS DK》、牧场系列、瓦里奥系列，《瓦里奥制造》、《幻想传说》（是真的真的很喜欢！还有传说系列的动画片都有收集哦！）换装系列（受PS影响……第二喜欢！）《星之卡比1、2》，《斯塔菲2、3》，恶魔城系列《月轮》啊、《月下》啊、《晓月》啊，最终幻想系列，口袋系列（红黄，蓝宝石和绿宝石都有玩！最喜欢超梦，真是酷啊……剧场版也没有放过一次哦！！EZ可是口袋迷啊。哈！哈！哈！哈！）等等啊……还有很多想不出来了……卡带一张张借给同班的男生……一去不复返。（现在的男生……诅咒ING）手上只有二十多张……哎！

呃……写了好多遍了就是不合小枫的意……写这个还真的是蛮辛苦的嘛！（在这里向所有撰稿人行礼！）结果他还叫我写“小枫是好人”这类的话上去……那我只能说，EZ也是好人。怎么好呢？这么说吧，扶老婆婆过马路这件事呢，我一个星期要做一次，要是碰到国定假日的话，我还做两三次呢！





1、2、3、4、5、6、7、8……700有了。噢，耶！这篇稿子真是经历千辛万苦才出来的啊！！（无论照片还是稿子，其实都是因为遇见小枫这个霉神才会这样辛苦啊！大家和他接触的时候千万要小心啊！！）终于完成了！！！嗯嗯最后祝PG越来越好哦！！EZ会继续支持PG的！”

枫： 小枫与EZ同学讨论得最多的就是关于她头发的问题，据EZ同学自己说是剪了又烫，烫了又拉直，拉完再剪……反反复复就变成现在这样像杂草一样的头发了。（这是她自己形容的）EZ同学询问小枫说怎么样才能使头发长得快一些，我说经常洗头发就会长得快一些。这是小枫的经验之谈哦，我是天天都要洗头洗澡的说。结果EZ同学回答说那还不如把头发种在水里……（水稻？！）

EZ同学也是刚刚参加完今年的高考，她的目标是清华的美术专业。据她本人讲今年貌似会落榜。但是她一点都没有灰心，决定复读再考。小枫非常佩服EZ同学的勇气和永远乐观的精神。虽然暂时的挫折会多少影响人的心绪，但保持一个乐观向上的精神有时却比成倍时间上的付出更有效的。小枫也衷心的祝愿你能够在明年考上自己理想的院校。非常感谢EZ同学的友情参与，记得收到我送的SC-MINISD后去买NDS哦！

所有参加PG女生帮的读者都会获得奖品——SC-MINISD NDS烧录卡一块，希望广大的女生玩家都能够积极参与和报名。

唐山 车金庚

众小编为何如此的偏爱女性玩家？！正常的男女平等不说，竟然重女轻男，而且行为比较严重。凭什么参加“PG女生帮”的读者都能获得烧录卡？为什么不搞一个“PG男生帮”？（是不是小枫还没有Marry呢？？）我想对此有意见的男生应该不止我一个吧！所以我要提倡：“男女平等！！！”

枫： 私下在跟电软的小沛交流时，发现在他们那边也有一些读者对于“超G女生”的栏目有所质疑，只不过怨念没有“女生帮”这边深罢了。其实我知道都是“烧录卡”惹得祸。大家辛辛苦苦寄回函卡抽奖，N多期也未必会中，可是有些女读者只要参与一个栏目就能拿走它，有人心理不平衡，小枫还是理解的。

送“烧录卡”是鼓励和吸引更多的游戏女生来参与栏目，小枫的确承认有这一层的意思。但是我想说其实这个做法更多的还是一种回报。可能有些读者并不了解，想做好一个栏目，并不是大家想象得那么简单。每期大家所看到的“女生帮”虽然只有区区的一页，但也要花费我和参与者大量的时间和精力。难道送块“烧录卡”是件很过分的事情吗？这难道不是正常的付出和索取关系吗？



下面再谈“女生帮”的性质问题，一些读者反应说为啥没“男生帮”，我觉得这个道理大家应该能明白吧。我们的杂志99.9%的读者都是男生，如果真的做“男生帮”，我该选谁？到时候势必又会出现因为选择方式的问题而出现的抱怨。女生玩家是弱势群体，虽然同是玩家但实际上却有许多男生玩家所不了解的地方。给予她们展现自己的机会，让大家重新认识心目中女生玩家的形象，这就是我的目的，这也不过是读编栏目的一种形象罢了。

至于个别读者提出的我制作这个栏目是不是“别有用心”？小枫只能苦笑……其实看完这期的PG BAR你们就能明白为什么了……不过我必须承认，凡是参与过女生帮的MM们现在都与小枫成了好朋友，在这里要特别感谢56期女生帮参与者王玥MM特意给小枫寄来的重庆火锅底料，已经吃过了，非常棒！特此感谢！

河北保定 张冀琨

至岚枫：上期的《PG》中小枫说自己很喜欢安达充大师的作品，知音难觅啊！安达充大师的作品大多我都喜欢（《四叶草》至今还没机会去看，遗憾！），其中最喜欢的还是那个超经典的《棒球英豪》（枫语：我更习惯叫《TOUCH》），尤其是TV版的音乐，至今难忘，不知小枫是否有同感呢？

枫： 喜欢啊！非常喜欢的说！虽然我知道这不是动漫杂志，但还是要大赞一下安达充的作品。可能因为画风的问题，他的作品向来无法在第一次接触时给人留下太深的印象，但是如果能够融入到作品中后就可以非常真切地体会到其精髓的地方，可以反复品味是其作品最大的特点。相比之下，如今的动漫作品别说超越，就是接近都很难。满是低俗无聊的内容……小枫就不具体点名了……否则我真怕会被众FANS们抽死……

前2年日本那边拍了《H2》的日剧，感觉非常不错，虽然电视无法像漫画那样拥有夸张的表现形式。但角色之间情感交流和个性的把握却十分的到位，实在是小枫近几年里最最最喜欢的一部日剧了。相比之下，前几个月完成的《TOUCH》电影版就有够无聊，显然演员和导演都没有真正理解这部漫画作品的精髓所在，哎！被“糟蹋”了……

因为喜欢安达充的《TOUCH》和《H2》而喜欢上了棒球和棒球游戏，尤其是Konami制作的《实况野球》系列，每次投球三振对手后就会想起当年国内电视台播放的国语版《棒球英豪》中，裁判的那句“三振出局！！”怀念啊怀念！不知道我们的读者中拥有类似心情的人能有多少呢？

上海 缪刘松

小蜜“枫”啊，多注意身体哦！万一光荣负伤，PG BAR怎么办？你可不能辜负党和人们对你的期望，使华夏千千万万的游戏迷失望啊！

现代学生越来越精明了，懂得用成绩作为代价，使父母心甘情愿的为自己添购一件又一件“家伙”。眼红吧，心动不如行动，（枫语：貌似是广告词……）好好学习，哪天父母高兴，说不定就扔下十几张“红的”呢！

枫： 枫：在编辑部里小枫其实还算是身体不错的，平时极少生病的说。倒是翔武和暗凌两个人“隔三岔五”就身体不舒服。这不前几天翔武就因为发低烧而在家躺了好几天，不过

倒是也没耽误工作，在家里顺便就把《欢乐足球》的攻略给做了。大家在看这篇攻略的时候也多用心一些吧，毕竟他“老人家”也的确是不容易啊……就在这期杂志截稿之前，小枫也开始出现头疼浑身酸痛的现象，倒也不是因为生病，而是熬夜看世界杯给闹的。看来还真得调节下自己的生物钟，不能再这么熬了。小枫在这里也要提醒各位喜欢看球的读者朋友们，一定要注意休息好，千万别因为看球而把身体拖垮了哦，那样就太得不偿失了！

其实我觉得拿成绩来交换“游戏装备”和“游戏时间”虽然看起来太过于现实，但也未必是件坏事。对于父母来说目的就只有一个，那就是希望自己的孩子能够出人头地，而学习成绩是其中一个很重要衡量标准。作为学生是应该好好学习的，而作为孩子也有游戏的权力。如何在学习和游戏之间进行权衡和取舍也实在是老生常谈的问题了。其实还是那句话，有了好的成绩，再干啥都容易。所以想要痛快的玩，之前还是先拿到自己满意的成绩吧！顾此失彼，本末倒置最后害的只能是自己。

贵州贵阳 杨正征

For小枫：从第一次看《PG BAR》到现在，我觉得越来越成熟了，也越来越觉得小枫是一个又亲切又可爱的人了。我们班上有许多人都买《PG》，但快到中考了，许多人都被禁止买《PG》，每天他们的零花钱都很少，只有我允许买。所以每一次拿着最新的《PG》到班上他们就会冲过来将《PG》拿走一个个的轮着看。当到我手上时已面目全非了。快中考了，也希望小枫祝福我能考上好高中！！！

枫：既然杨读者如此信得过小枫，那么我自然首先要在这里祝福一下你和你们班上所有《PG》的读者，希望你们都能够在中考时取得好的成绩。

无论是刚刚结束的高考还是即将迎来的中考，对于考生来说考前的这段时间都是最难熬的。虽然不过是国家一种选拔人才的手段，但却很有可能因此而决定人一生的去向。紧张是肯定的，小枫当年走进中、高考的考场时也是没少哆嗦。不过现在回过头看看，倒是也蛮开心的，毕竟自己经历过了，就是一种收获和阅历。有些时候仔细想想，书本上学到东西可能会慢慢的忘掉，而这样的深刻的记忆却能够永久的保留在脑海中，所以请珍惜下吧。

把一本杂志翻到烂是小枫初中时候的经常事，跟杨读者所不同的是那时候我没钱买杂志，所以只能守着几本早就过期的杂志来不停的翻看。记得那时看得最多的就是电软的《95典藏本》，一遍一遍的反复看，恨不得里面的内容全都能够背下来了。那时对游戏的渴望和向往真是强烈得有些过头。可惜当时我连台MD都没有，只能凭空想象，望着“华丽”的游戏截图流口水，所以那些抱怨自己暂时玩不到游戏看不到杂志的读者朋友们知足吧，当年小枫我可比你们还惨的说……

贵州贵阳 杨正征

自从被妈妈收了GBA SP后，心中的悲哀随着时间而增加，大人总是认为游戏机是“精神鸦片”，相信大多数玩家一定愤愤地对其抨击。其实我也有不对的地方，不应该过度的沉迷。有一周，我竟等妈妈睡熟后，才开始偷偷地玩。（虽然行为不正当，但是为了游戏什么都豁出去了）。我每次都从10点钟玩到3、4点，有几次竟然从10点玩到早上6点半，在我认为那简直破了世界吉尼斯记录了……

能给小枫写信我很荣幸，能跟小枫谈心使我的悲伤能够发泄出来，真够痛快的。

你——小枫；我永远支持你、追随你——PG BAR。

枫：从书信的内容和字体上就能看出来吴读者的年纪还比较小，你的信我都很认真的看过了，除了那个吉尼斯记录有点“搞笑”以外我相信这些都是你的心里话。在前面回复上海缪读者的时候我就说过了，父母肯定都是为了自己孩子好的。小枫觉得这件事是你先做的不对。游戏是好玩，但绝对不能过分的沉迷而影响到了正常的生活和学习。你的妈妈收了你的GBA SP我是赞同的，现在你的年龄还小，没有自控能力。让家长来帮助你来节制游戏时间虽然说不是上上策，但却也没有其它更好的办法。你的心情我非常理解，但是你也应该多从父母的角度想一想。多花一些心思和时间在学习上，成绩好了，游戏自然还会回到你的手上的。你说你相信我，那么就按我说的去做，好吗？

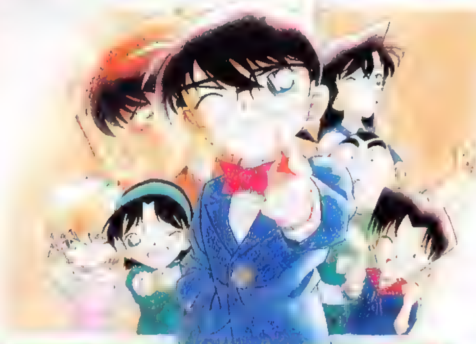
感谢你送给我的画，虽然画的质量并不算上乘，但能够感觉到你真的是很用心去完成它。最让我感动的是你的几幅画中文字组成在一起是——“希望岚枫笑口常开”。其实我更希望你能够多把笑容挂在脸上，乐观的去生活和学习，总有一天快乐正常的游戏生活会是属于你的。



图区的新朋友，画风很可爱哟！

嘉兮MM真赏脸，和旁边的晓露MM一起寄来了新的画稿，谢谢你们的支持！





好大的手笔，本期TOP非它莫属了，但是下次请寄尺寸小一点的画稿吧，不然扫描起来好困难，笑。



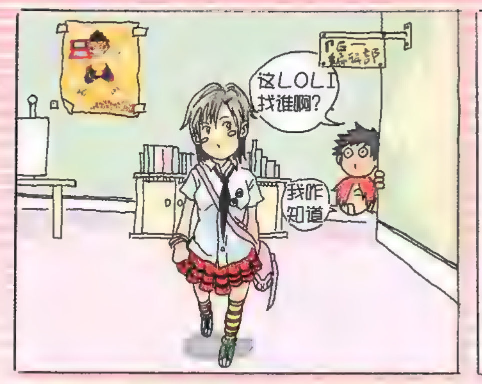
这个不是《神奇四侠》的正太版吗？或者说是怪盗基德正太版？正太的表情有点僵硬哦。



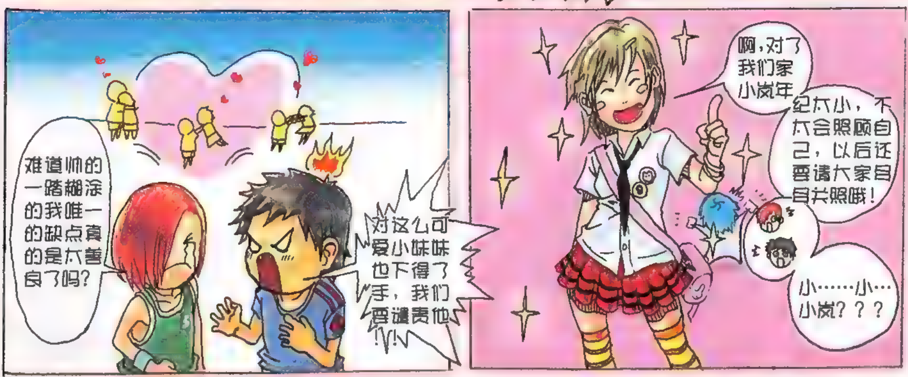
猫耳娘的铃铛是不是多了点，虎牙很可爱，不过手的比例不对哦。

貌似被误会了，我不需要每期在图区留名来向大家表示这是暗凌我负责的吧？养眼的任务是我的啦，某枫只能淹没在一大堆读者来信和回函卡里，如果不想让某枫的眼睛高度近视外加脑细胞大量死亡的话，就把字写的好看一点吧！

小道消息：某枫感冒了，不知道是不是积劳成疾的结果，总之他现在精神不振，我兴致勃勃的跟他说意大利跟美国的那场比赛如何如何的时候，他眼中只有无奈，半夜的比赛估计他是看不了了，世界杯期间，希望大家注意身体，别跟某枫一样因病错过比赛哦！







别怀疑上面这幅四格漫画的真实度，小枫今天就在这里坦白一下好了——我是有女朋友的！别说编辑部里都是光棍，其实也有少部分顽固分子，例如我……不是有意的跟大家来隐瞒，而是一直不太爱在杂志上谈太多自己的私事。对于一个比自己年龄还大的女友，又是生活在一起。我能够有现在的工作业绩，也跟她有着相当的关系，如果没有她的照顾和理解，我想我是做不到现在这样的水准的……

每期的杂志和PG BAR她都会很仔细的去看，然后提出具体的意见和建议，甚至PG BAR中的一些新鲜的想法我也是得益于她的启发。她平时玩掌机虽然不多，但也会在自己的包包里放上一台小小的GBA SP，然后没事拿出来玩玩《青蛙过河》、《街霸2X》这样的游戏。也会在看过我写的《FF4A》小说攻略后缠着我让我教她来玩《最终幻想》。她不是什么重度玩家，至少在家用机和掌机这个领域不是。但是却能够保持一颗非常难得的快乐游戏心情，甚至还会在上下班时拿着掌机边走边玩而撞到电梯的门上，或者玩到忘情的时候却发现机器已经没有电而自己却没有记录。经常被工作所累的小枫偶尔都会非常的羡慕我的她。因为她游戏时真的很开心，那是一种纯粹的游戏快乐。

以前她曾经对我说过：“你是我永远的骄傲。”在她的眼中我一直都是最好的，她相信我有能力可以把杂志做到最好。一直以来这也是一种动力和激励，鼓舞着我不断的努力工作。生活上无微不至的关心和家庭琐事的全部承担让我在工作之余没有丝毫的烦恼。有这样的她，其实更加值得骄傲的是我才对吧。一直想对她说：“谢谢你！”终于找到了这样的一个机会实现了。广大的读者朋友们，你们不会怪我滥用职权，浪费版面吧……仅此一次，下不为例！嘿嘿！



作者：moo

翔武



煌龙剑怨念的终结

自玩《怪物猎人P》以来，在斗技场打双飞龙的任务一直都是让我头疼的问题。而村长6星的“天地之怒”还是制造攻击力最高的单手剑——煌龙剑的关键任务。虽然多次挑战这个任务但是屡战屡败，已经形成了怨念。今天抱着试试看的心理再次挑战，没想到居然过了。15个闪光玉和3陷阱已经是我打金银必带的了，此外还带满了回复药G和回复药。15个闪光玉基本上都扔出去后，金火龙倒下了，此时助长我的气势。不过在和银火龙战斗时几乎没有任何战斗用的辅助道具了，但凭着防御和躲避技巧，最终还是打过了。深怨已久的任务终于通过了，看来是和单金单银的战斗中熟悉了它们的攻击方式。有些攻击都可以从容的躲过了，恢复药都很少用了。不过，煌龙剑和我的相性真是差啊，别人都是觉得砍飞龙比原来快些了，我反到觉得慢。

剑纹



6月来了，气温逐渐升高。这两天上午路边的电子温度计都显示39度，不禁让我怀疑是不是哪儿出问题了。世界杯这个全球Party真是件不错的事儿，每晚回去看看21点的球，一觉醒来没准还能看看3点的。我这种冒牌球迷都能做到这份上，多不容易啊！

其实这个月最让我高兴的是听了不少好歌。Butterfingers的《The Deeper You Dig》超赞，真没想到还有这么好听的Ska；Keane的《Under The Iron Sea》主唱嗓子不错，虽然还没有摆脱收音机头的影子；刚说收音机头，主唱Thom Yorke就来了，哥们虽然不承认单飞，但是做出来的曲子还是这么先锋，原谅他了；搞不清音速青年的《Rather Ripped》是4月出的还是6月出的，但对我最具杀伤力。另外刚听了Aerosmith6月发行的终极收藏，颇感温馨。永远Dream On！

暗凌



惟楚有才，于斯为盛。

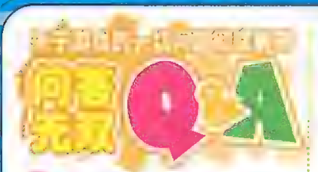
上期杂志完成之后，双休周末抽空去了一次长沙，在北京上火车的时候，长沙还是三十多度的高温，而自从我抵达长沙，就一直持续阴雨天气。下雨天虽然很凉快，但是严重阻碍了出游计划，到最后只逛了步行街和千年学府岳麓书院而已。然则这天气实在是奇怪，不出门则阴，出门则雨，在岳麓书院里一走到屋檐下雨就停了，去到室外就雨势渐大……最后朋友得出的结论是我应该去少雨地区缓解旱情。除了天气之外，另一个大问题是饮食，湘菜的辛辣实在不是我能忍受的，虽然不至于到强忍眼泪吃得艰辛无比的地步，但是每吃一口都要喝水来冲淡辣味也是很痛苦的。

谁说世界杯是男人的节日（严重鄙视荇菜），我可以黑白颠倒看球，已经快要成为大叔的荇菜你行么？

飞月

天气炎热，以往幸福的午休时光如今已经变成了地狱，每天中午都为了去哪里吃饭吃些什么而犯愁，看着外面的大太阳和烤得快发焦的地面，月亮毅然决然的知难而退，开始了美妙的“成仙”修炼。站在窗口目送战友们冲进阳光下一路厮杀，热泪盈眶声嘶力竭地喊出一句话“记得带瓶水回来啊！”

前几天，月亮的电脑再次中毒瘫痪。想起来，家里的电脑虽然乱装软件乱下东西，杀毒软件不更新、磁盘碎片不整理但却没怎么中过毒，不能不说是个奇迹。然而硬件却很彻底的坏过几次，花了不少银子也没能把那些资料挽救回来。目前硬盘已经趋于“满溢”状态，不知道什么时候又会大罢工一次？突然觉得自己就像一块硬盘，每天嘎啦嘎啦工作个不停，浑身发热在风扇的支持下数据不断输入输出，不知道哪天就会玩完……到时请诸位若要慰问就寄点荔枝来吧。



我一直用模拟器玩游戏，在玩《恶魔城 晓月圆舞曲》时，通常都是存完档后再用即时存档，但后来不用即时存档了，不过不小心读了即时存档，结果游戏的存档也被更改成原先的进度。有没有办法恢复成改动前的进度啊？不然我又要重新玩了。

（新疆乌鲁木齐 高杨）

很可惜，这种情况是无法恢复的，即时存档会记录当时所有数据的情况，也包括电池记忆。想避免的话，可以在每次在游戏中记录完毕后用即时存档存储，可以用SHIFT+F9或F10存档，这些键都是平时不容易碰到的。再有就是彻底不用即时存档功能，方法是在GBA模拟器菜单的“选项”中选择“模拟器”，之后选择“目录”，在即时存档一项（英文版SAVE GAME）点击后面的“重置（RESET）”。这样的话没有存档目录，无论是即时存档/读档，都不会有任何反应的。

1、市面上128M的GBA卡带要多少钱？2、《索尼克》打过游乐场为什么不能存档？

（邓涵瑜）

1、随便问了两家，目前市面上128M的GBA卡带价格在40-50元左右，但有些地方是分游戏的，一些经典游戏可能会略高。

2、《索尼克》打过游乐场不能存档应该是D卡的原因，试着换一个吧，有人也用D卡打通了。

我在玩《苍月》的时候，在场景中有几个像转密码才能进的房间，请问怎样才能进？（天津市武清区 张禄）

当你的金钱后三位和上面显示的数字一样时，就可以进入了，一般里面都是装备品。金钱可以靠打杂兵来调整，尤其是个位和十位的数字。另外，用短剑出城BUG也可以进入。

《恶魔城 苍月十字架》中81号怪物是什么，怎么才能拿到它的魂？

（广东省深圳市 洛炜乐）

81号怪物是被称做“蛾男”的家伙，在《苍月》中算是个隐藏敌人。在恶魔城最上层有一个场景有探照灯，用放电的魂或电属性的武器从后面打这个探照灯后，探照灯会亮起来，随后蛾男就飞来了，打倒必有魂。

1、NDS/NDSL一边玩一边充电，会有损电池的使用寿命吗？2、NDS怎么样才能进行WI-FI无线联机？

（福建省福州市 陈潇）

1、NDS和NDSL使用的是锂电池，一边玩一边充电会对电池使用寿命有损，不过其实影响不是很大。

2、在家里的话首先要装无线路由器或无限网卡，然后进行设置（设置的步骤就不在这里讲了，以前的掌机迷中有过很详细的介绍，或者到网上查一下就可以了），完成设置后到NDS游戏中进行WI-FI联机系统的设置，一定要关第三方防火墙，设置好后就可以在游戏中进行WI-FI联机了。如果买的是任天堂的USB连接器，直接插到USB接口上，然后用盘中带的驱动程序安装，然后安装联机软件，进入游戏设置，在PC的联机软件中选择通过状态（也要关第三方防火墙），然后就可以进行游戏了。

我的256M火线二代烧录卡常常是烧录成功了游戏，但玩的时候在同一个地方死机，同一个游戏在烧录几次后，每次死机的地方都不一样，是机器坏了还是卡坏了？我在玩《FFTA》时死机不下5次，在玩《模拟人生》的时候存不了档。

（广东省高州市 马志标）

火线烧录卡的不稳定是很常见的现象，死机可能是因为对游戏不兼容而造成的。不过最好还是多测试几个游戏，如果原来可以正常玩的游戏现在也开始死机，就可能是卡带的问题了。用GBATA给《模拟人生》打个SRAM的补丁，然后再烧进去，就可以解决不能存档的问题了。

1、烧录卡选M3好还是选EZ4好，我对NDS与GBA的游戏都有很高的要求，对影视要求一般。2、我朋友有一张1G的SD卡，可以便宜转卖给我，那么选M3-SDP是否好？3、我们这里算比较小的城市，从外面进张烧录卡都会贵上很多，有没有解决办法啊？

1、在GBA游戏功能上，EZ4和M3都几乎完美，但是因为现在的EZ4通过更新新内核可以实现将任何容量的GBA都烧到NORFLASH中玩而方便了不少。如果一定要分出高低的话，在GBA功能上EZ4要强于M3。但是在NDS游戏兼容性上无疑M3要绝对的胜出，虽然EZ方面官方也在不断的完善兼容列表，但是想要在短期内达到

我的同桌也喜欢看《掌机迷》，是这本杂志让我们成为好朋友。（王宇）
男，13，安徽省合肥市通用机械研究所14幢，230031

M3的水平还是比较困难的。另外在多媒体方面M3也要强出不少，总之两者互有千秋，还是根据自己的需要来选购吧。

2、如果是这样的话，用在M3-SD P上正合适。

3、这种情况很多见，一般都会选择一些信誉比较好的游戏店，用网上购物的方法来买。邮费加上烧录卡也会比JS炒的价格便宜很多，不过到底要不要用这种方式，还请您三思而行。

我买的是GBA LINK ZIP256M烧录卡。有好几次我在掌机没电的时候不充电，过段时间充电开机，卡上的记录全都没了，请问这是什么原因？（四川省泸州市）

烧录卡中的记忆电池在开机的时候会自动充电，或者插在读卡器上对卡中的电池充电。如果长时间不充电的话，卡中的记忆信息就会消失了，如果长时间不打算玩的话，还是提前把记忆备份到电脑上吧。

在《口袋妖怪 金/银》里，急冻鸟、闪电鸟、火焰鸟、超梦、梦幻、雪拉比、妙蛙种子、小火龙、和杰尼龟怎样捉？（清远市 陆晨）

急冻鸟、闪电鸟、火焰鸟、超梦、妙蛙种子、小火龙、和杰尼龟都需要和红、黄、蓝绿版通信才可以获得。梦幻和雪拉比是日本官方活动的时候赠送的，梦幻在《口袋妖怪 红/绿》中可以靠BUG获得，不过很可能会导致丢档。雪拉比在《口袋妖怪 水晶》的D版里可以靠一个剧情获得。除此之外就只能靠用金手指获得了。



请问《机战R》有没有隐藏机体？如果有应该怎么取得？

（福建省南安市 陈佳荣）

高达MK-III

第1话后选择**ラー・カイラム**路线，第4话“最恶の结末”中，按原动画剧情用珍击落柯斯，随后发生哈萨维击落珍事件。在20话由凤驾驶加入。

フュブラル

第21话后选择**コロニー落とし**を阻止，第22话战斗中用加米尔和兰斯罗战斗一次并击落兰斯罗，过关后入手。

高机动型**ブラツクサレナ**

第1话通过后选择**ナデシコ**路线，在第2话中用天河明人击落北辰，入手关卡忘记了，不过在黑百合加入的时候就是高机动形态了。

量产型NEW高达（I/F）

第1话后选择**ラー・カイラム**路线，第4话发生哈萨维击落珍事件，第22话前加入。如果没触发事件则在第30话结束后加入。

1、请问一下《王女联盟》中，道具后面那个MAP2是什么意思，有些道具后面数字部分还不同？2、另外，我按攻略上的打到了沙漠那里，为什么好多访问民宅的东西我都不能得到，有什么解决办法？3、罗莎丽和罗斯威尔哪个厉害，我收的是罗莎丽，不知道好不好。

1、那个MAP2是装备此道具后经过两关后道具就消失了。不过不用可惜，道具到后来都很富裕，有些道具需要好好分配。

2、你一定是拿了骷髅石了，得到骷髅石后村民都会把你拒之门外，解决办法是在那场战斗前，把骷髅石作为提高士气用的道具使用掉，这样就让它彻底消失了。

3、罗莎丽可以召唤石傀儡，能打出石化+破坏的必杀COMBO。罗斯威尔主要是夜间的瞬间移动非常好用，有些道具就需要用这种能力才可以拿到。如果用的是罗莎丽的话，可以装备瞬移鞋，这样也具备瞬移的能力了，不过瞬移鞋是有限制的，要注意分配。

1、M3 MINI SD卡能用SD卡吗？2、刷机除了使主机玩烧录游戏外，对主机还有什么影响？3、IDSL能用GBA的联机线联机吗？4、D上的MOONSHELL是M3卡自带的还是要网上下载？5、如果有PASS CARD2就可以不刷机吗？6、每次玩烧录的游戏必须插上引导吗？7、IDSL+M3 MINI+1G MINI SD大概多少钱？

1、不能用，必须MINISD卡。2、没有任何其它影响。

3、不能，无论是NDS还是NDSL都取消了GBA的对战线端口，IDS和IDSL也一样。

4、Moonshell属于第三方软件，可以在任何NDS烧录设备上运行，与其它烧录卡不同的是，M3是内嵌扩展模式，最早的时候是经过优化了的Moonshell的0.9版本。现在则是完全脱离了Moonshell的版本限制，并且在很多方面表现都强于Moonshell本身。

5、对，可以不刷机。

6、如果没刷过机的必须插到，但进入烧录卡界面后就可以拔掉，这样省电。但如果进入游戏了就不要再拔出了，那么会造成死机。

7、大概1700元左右。

要保护自己的游戏机，不要让它损坏了。（张超）
男，15，武汉市江汉区电子信息职业技术学校，430022



为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

《铸剑物语》BOSS模式挑战心得

挑战者:陈健

上次挑战“BOSS RUSH”纪录的第48期的魔之守护同学，打出的三个31秒28的确利害，我打出理想的武器正式挑战时也花了半天才突破纪录。他曾说30秒内的纪录是不可能，我现在就用我的纪录做一回“化不可能为可能的男人”（对不起，穆叔）。24秒36，这是我的纪录，我分步说明挑战要点。

主角能力方面：级已进为99级。我把奖励点全加攻，其实用不着，但我没有耐性，没有重试。有意者可试试加攻的最少极限；剩的奖励点当然全加速了。

武器方面：所谓“资源要善用才环保”，所以用尽武器槽，准备三把“冷门”武器：两枪一斧。身体装备也“较冷”——魔法指枪一个。补助装备则突显简单：连最强级魔法也都不要了，只需全屏属性魔法就行（本人的是“龙卷风”）。

武器打造上：两把枪都是速度极限后解体再打造的“猫枪”。其中一把用“加速马列达十轻铁矿+翼龙之爪”强化，得到必杀技“2连击”和特技“AGL上升”，设为枪A（“AGL上升”是个好东东，再慢的武器加了这个实际速度也能去到很快的程度；必杀“2连击”足矣，攻略后文有提）。另一把枪用“兽之纹章+兽王纹章+神兽纹章”强化，必杀技为“武器损坏攻击”，设此枪为B（虽是一次性用品，但足够了）。斧头是攻击极限后解体再打造的天使斧，用“忍者极意一十忍者极意二十武士心得”强化，必杀技为“投掷”。无论哪把武器，熟练度非满不可，这影响攻击力。身上装备的“魔法指轮”，攻防速全减15，看着心痛，但特效很有价值。

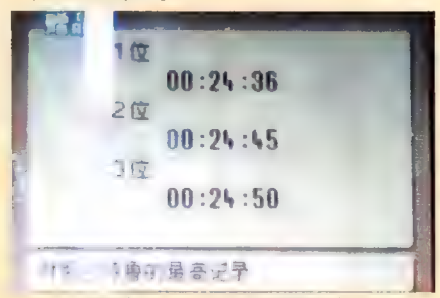
之后说一下运气和技巧。用枪时由于跑的速度很快，电脑一般会判定为原地攻击，用魔法或斧时对BOSS的位置关系不大，所以不用太奢望BOSS向玩家冲来；又由于挑战全程全用必杀和魔法，所以不用担心BOSS的防御问题（魔法无视降御，必杀发动时BOSS要么正在攻击，要么就向反方向跑）。我真正需要运气时：当玩家快步上前时，BOSS有时会起跳或后退，这样攻击就无法在预期内打中，即使攻击真打空了，我只能悲愤地重来（逃是理所当然的，谁叫主角更像BOSS了）。而技巧就是前冲时切换必杀并发动、先暂停再放魔法这些老技巧，以前的达人们就已作解析，我不在再说，天使斧在正常情况下几乎都被BOSS挡下，所以必需配合魔法使用；枪的必杀因攻距长，在半屏左右就能使用，省下时间，但2连击损伤在后期明显不足，所以多用于前期战。

下面具体分析一下打法：

1、黑剑士（1）：开场要拿猫枪A，冲上去半屏放个2连K掉。时间通常为1妙70，如他向主角冲来，最快可到1妙66。

2、奥鲁卡（1）：同上，他有时会放击风，应在放出前K掉他，如被放出证明是自己慢了。时间为3秒45。

3、黑剑士（2）：再同上，当然碰上他冲来更好，时间为5秒15。



4、黑剑士（3）：HP上涨的黑剑士受一下“2连击”挂不了，需用到第48期提及的“必杀连放”（这为林丽大姐辩护一下：正常游戏和林丽交手时如近距离正吃她的“5连击”，她会毫不客气地再送一个“5连击”，僵直的主角没能防御就再受一个必杀，所以“必杀连放”早被林丽使用，我与她初次交手可被她打惨了）。时间可达7秒20左右。

5、奥鲁卡（2）：同上，必杀连放捅上4击就KO。时间为9秒23左右，这时前5场战总时间就在10秒内了。

6、岩多&康奈射手：用“龙卷风”K吧，装了魔法指轮就够用了，比用最强技快多了。虽说用必杀可能更快，但像雷轰兽的该死宠兽铁定放魔法，得不偿失。

7、库阿亚&可那（忍兄妹）：这要一次对付两人，装了魔法指轮的龙卷风为不二的选择（第48期提及这有某BUG，其实不是BUG，估计是忍兄用“跳跃”必杀，这视为必杀使用中，会拖长任何魔法的咏唱，被打中时如有僵直还会中断咏唱，不信的在主角高防至无僵直情况下，让主角在由卡

的有裂拳或师父的回旋攻击使用中咏唱极短的魔法，保证再短也要在必杀结束时才咏唱完。）此战结束前记得换上天使斧。

8、由卡（1）：众所周知，即使是魔法指轮的龙卷风也杀不了由卡的，此时斧派上场了。一开场就用龙卷风，发动结束时按下Start键暂停，此时由卡身上应刚显“1”或“19”的损血字样，切换斧必杀，开始立马用“投掷”把斧扔出去，斧的速度能赶在她僵直结束前让她挂了。另外，在咏唱魔法时向正方向移动，可省0秒02左右。用此法比用最强技打快上0秒70左右，比“百裂拳“快0秒40左右，极昂贵的时间。战后换上枪A（枪A喔）。

9、帕斯&骷髅骑士：以猫枪速度可无视骷髅，稍冲过它后向帕斯捅上“2连击×2”便KO，反正她挂了就行，省个龙卷风。枪A不用了，换上天使斧。

10、由卡（2）：如法炮制，不用多说。

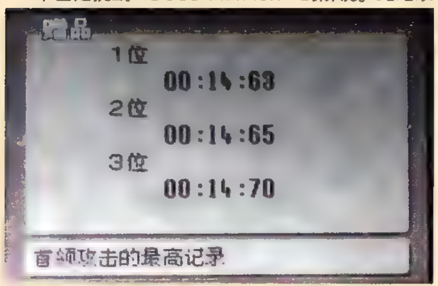
11、巴鲁：让师傅步由卡后尘，龙卷风+扔斧赶他下场。龙卷风正好用完，斧也可就寝，换枪B。

12、林丽：最后一场，唯一用上枪B之战。通常她用转枪在前面有攻击判定，但主角防御足够，不出僵直，上前用“武器损坏攻击”（必杀闪光比其他的华丽多了，幸好不计时）。枪B清脆碎掉（幸好也不计时），并以林丽之死证明自己的存在。成绩出来了。如之前曾有几场BOSS向主角冲来，就能有我的纪录。

最后是一些资料：BOSS从挂掉之后消失再到结束计时的时间约为1秒，也就是说本纪录不可能少于12秒，（就这12秒都不可能）；全屏就不用；“即死攻击”和“武器损坏攻击”都能一下杀BOSS，且即死能用两次，但即死成功率很低，百裂拳从发动到完全收招需1秒70左右，比全屏魔法还费时，尽可抛之不用；剑速和枪一样，但因攻距问题，剑实际比不上枪。

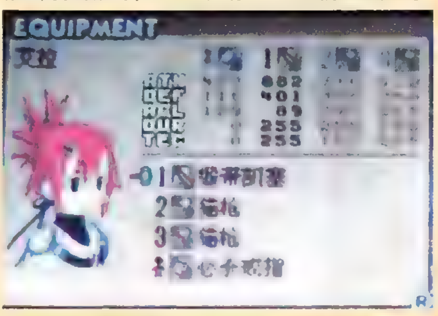
我其实还想了个能突破24妙的方案，但本人自问没本事实践，望哪位连续中彩票大奖或毅力强至徒手铁柱磨针的玩家挑战：准备两把极速“即死”枪，一把极攻“投掷”斧，装“必杀指轮”和全屏魔法。方法为除岩多和忍兄妹用魔法十扔斧外，其余全用即死K，只要全部一次成功，要突破24秒不是梦。

下面是挑战“BOSS ATTACK”的解说。此纪录



挑战不多，只在第49期有个25秒26的纪录，我也不详细说了。装备极攻“投掷”斧一把，极速“武器损坏攻击”枪两把，配必杀指轮，不用补助装备。由于BOSS不防御，所以“极端一点说，现在主角只是炮台，火力最重要”，那我们老实当一回“炮台”吧（对不起，依文）。挑战法简单：除罗帕斯多拉古和巫女竹笼鬼用武器损坏外，其余用斧扔至死就行。我的纪录为14秒63。

希望还有达人继续挑战《铸剑2》各封神，由于本人不是达人，玩上《铸剑2》才2个月，挑战的细微时间没顾及好，因此一定有达人超越我的纪录的。



《悟空大冒险》小游戏挑战 最新纪录

挑战者：赵江磊

由于我看到前期封神榜《悟空大冒险》记录，而眼下自己的卡中也达到了25次，所以就发了过来。希望能够在封神榜赢得一席之地，以下是我的挑战记录和心得：

一、抓加林（我的记录是25次）

1、首先要清楚加林仙人的真身和重影的位置做到快，准两个步骤。

2、在最后的那一秒就会停下来，实际上也就是说，时间只有59秒，所以要把握好时间。

3、在一开始的时候就要迅速冲上前在0.5秒之内抓到第一下，然后跑到右方把加林堵在右边抓，不然是不行的。

4、如果在途中抓漏了3到4下的话，很遗憾，重来。

我的记录是25次。

二、打岩石（我的记录是41040）

1、要破这个记录完全是靠运气（笑）。

2、在打的时候要注意：如果两块岩石掉在了一起要两块一起打掉，最好用↑+B键打，分数会高一点。

3、要注意掉落的石头，不要被砸到，还要把掉下的小石头也要一起打掉。

4、要把石头中掉出的金币统统吃掉。

就算是拥挤的时间也档不住我前进的脚步，就算是艰辛的脚步也无法跟上我激情的灵魂，就算是激情的灵魂也不能形容和描绘我对游戏的钟爱。游戏源于人，而反馈给人。爱游戏，爱生活，让我们期待，让我们祈望。（小编：这也太激进了吧……）



雪人：……

绫小路：为什么要用“……”来代替你的心声？这样既没有意义也浪费版面。

雪人：因为我一时之间想不到任何合适的词语来诠释无奈的心情——你小子一定是又刚刚看了“一个馒头引发的血案”的“官方”续集了吧？

绫小路：这才真正地体现出了我的与时俱进和勇于创新啊，不然读者大概以为我只是个会写点搞笑评论的无聊老头子了……

雪人：会动不动就扯出那么烂的同人剧情的，想也知道不会是老头子了……

绫小路：谢谢你对我为同人事业做出的努力的肯定，我一定会不负众望地继续加油下去的！

雪人：事实上……我想说的是，根本就没有人对你抱有期待好不好……

“匪”这个字，其实是有着多重的含义的。

鸟笼山剿匪记里的那群匪，大抵沿用的是基本含义，不法之徒，劫财劫色，无恶不作，没什么好说的。

CS最红火的年头，满大街的网吧里尽是“警察”被“匪”给“爆头”了的叫唤——据说还曾有过某专业用“警察”的男玩家，和某专业用“匪”的女玩家因游戏而产生情愫并最终走向红地毯的佳话——“警匪一家亲”的直接后果，导致的就是无数听到此消息的人会开始动小不正经的念头。而在网吧里使“警察”并用八百度的眼镜四下搜索有没有使“匪”的女生的猥亵男生也越来越多。

当然，某港产KUSO片里的匪，也是一样地深入人心，除了要四处打劫脚底板之外，有时更要忍住被教唆着“人有情，妖亦有情，土匪更有情”的种种无奈与刺耳——当然，“人是人他妈生的，妖是妖他妈生的，当妖有了人性就不是妖了，是人妖”的惹人暴走还真不是一般地想让人拿AK47爆那家伙的头。

于是混淆不清的世界伦理观，到了这部《交响诗篇EUREKA 7》里也还是一样地继续混淆不清：虽不至于那群以匪为名义的家伙们需要成天抱着AK47找据点等着爆警察们的头，不过看他们那乘着滑板在天空飞舞的帅气身影，大概也还是会有一群无知的女生要双手环抱在胸前，以近乎花痴的口吻眼神迷离地要喊上一句“好帅啊”吧？！

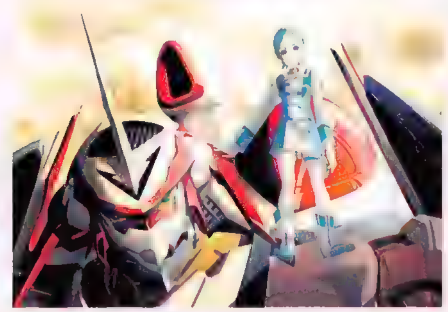
嗯，嗯，虽然不甘心……但是……真的好帅啊！

男主角兰顿之所以半点也不吸引人，完全是取决于“毛头小子”的年龄设定——这种增之几岁就英俊少年，减之几岁就可爱正太的尴尬年纪，正好处于上萌不到欧巴桑下萌不到春心少女的阶段，再加上那一身看起来就松垮显示不出半点肌肉线条的怪异装扮，使得动画在一开场就完全彻底绝对输给了“机体可以不美型，但开机体的人一定要美型”的高达SEED大军。尽管随后为了烘托出兰顿的新世纪未来主人翁身份，特别安排了几场戏码让他脱光衣服以摆明“脱掉其实也还满有料的”，可这种欲盖弥彰亡羊补牢的手法早就对身经百战的花痴……呃，我是说花季少女不管用了。于是在男主角杀死了一群女性观众之后，剩下的男性观众所秉持着的唯一希望，就只剩下对女主角的诸多小不正经的幻想上了。

说到这里，大概又要有人抗议说某狸猫写评论文永远都只会“主线剧情+主要人物”分别描述的流水帐式固定性思维——不然你教我该怎么写？“于是那珊瑚岩的集体共鸣，激发了珊瑚岩指令簇的觉醒，魂魄驱动器在与

驾驶者思维同步的情况下，直接影响了驾驶者的大脑神经中枢”——这样的剧情介绍，完全没看过本作的人真的能看懂？！你先回答我珊瑚岩指令簇跟你家鱼缸里的硝酸盐灰甲质有什么区别再说。

身为男主角的兰顿，不仅在外表上就输给了一票不靠机体靠美色打拼天下的伪非机器人驾驶员（啊啊，阿斯兰一洗澡，世界就被拯救啦……OTZ），更从来都不彰显出自己的显赫身世（像我是身为自国内第一本专业掌机游戏志人气栏目的特聘美貌偶像作者这种事情我从来都不挂在嘴边，哦呵呵）（雪人：谁承认的？！），只是从他那个貌似在挖掘界很有名气的爷爷（挖掘界……听起来就是很没什么名堂的学术界……）口中得知，兰顿的父亲曾被世人誉为是世界的英雄——于是英雄之子向来都要不负众望地背负起开创新时代的责任，四处游走世界是必要的，聚齐各个职业的伙伴一起讨伐魔王也是必要的——喂！怎么听起来那么像《宿命传说》？！



优莱卡的初次登场，单纯从描述上来看，是不具备丝毫的美感的——“那是一个绿毛的在月圆之夜从天而降眼神冷漠胸部平坦还穿着白色围裙的生物……”“鬼啊！”“……”然而这个被怀疑是绫波丽围裙版的少女，逐渐在兰顿每一话要重复十遍每十话要重复两百三十四遍的“多么美丽的女孩”的误导下，大多数的观众也就审美疲劳地真的认为那是一个完美的少女了——事实上，单就设定来说，优莱卡具备了一切值得少女去学习的典范品德——这其中并不包括厨艺，还真可惜了她那套合身的围裙。（雪人：那明明就是连衣裙！）

一见钟情的兰顿，与其说是为了要登上向往已久的飞船，不如说是他根本就是在为自己泡妞找借口，在随身携带了父亲留下的阿弥陀魂魄驱动器之后，他正式踏上了有着许多空贼驻扎的月光号的甲板——这是不是就有点“错上贼船”的意思？（雪人：没有你那样曲解谚语含义的！）

霍兰德的存在，如果要拿到中世纪幻想魔法动画里的话，大概就是那不惜牺牲生命也要保护master的骑士使魔一般的角色（给他拿到圣杯的话，他的第一个愿望大概就是让世界充满爱吧……呸呸呸！），然而这个爱自毁容貌的家伙（看那塔里荷回忆里的霍兰德是何等的年轻英武啊！），不仅吊三角眼看起来就是整天睡不醒的样子，头上顶着中途就毁掉的贝克汉姆过气式发型，更因为嘴唇边的两撇小胡子，而彻底粉碎了“以毛取人”的少女脆弱的心——“55555，他，他那里有毛！一点都不帅了！”“……说清楚哪里有毛好不好！”“……”这个家伙从一出场开始就习惯穿着个与身材极不相配的硕大裤衩到处溜达（怎么就不掉呢……），然而其身材结实是结实，但既看不到胸肌也看不到腹肌更找不到股二头肌——是该怪人设大人太写实呢，还是该埋怨现在的观众太挑剔？

与塔里荷关系暧昧不清也就算了，成天表现出对于优莱卡的过于关心也难怪人家大姐成天会吃醋（这种感觉就像是某二十八年没谈过恋爱的女人，好不容易遇见一个条件不错的男人双双陷入爱河，不久却发现这个男人竟然罗莉控……够矛盾吧？！），更可气的是这家伙一直以来就对兰顿抱着难以表述的关怀：尽管平时总是对兰顿大呼小喝还丢给他一大堆没完没了的杂役，但只要兰顿出事，他绝对是第一个冲上前嘘寒问暖——呀呀呀！原来罗莉控的外表下竟然隐藏着一颗正太控的心脏么？！原来这部动画的名称是要改成“青涩少年高空监禁凌辱记”的么？！原来这年头早就不流行变压器而流行双向插头了么？！（雪人：–_–# 可以请你解释清楚到底是什么意思么？！）

为了更多接近优莱卡（每次看到这个名字都想问那个翻译出这个名字的人，真的跟“莱卡我形我秀”没什么广告合作关系么？），兰顿登上了月光号，从此开始了空贼（……的奴隶）一般的生活。但最让他惊讶的，不是50话里月光号里都没有出现厕所在几万米高空内急该怎么办（……某狸猫看漏了也是可能的，反正监督就算让兰顿光明正大地在墙角方便，也绝对不让蹲着方便的优莱卡出现在镜头前），而是三个小孩子底气十足地冲着优莱卡大声叫“妈妈”的晴天霹雳——敢情这片子是要朝着探究青少年心理发展的思想道德教育路线前进了？未婚先孕的话题出现在这貌似健康向上良好风气的动画里真是爆炸性的焦点啊！随后的种种担忧和顾虑不仅存在于兰顿心中，也广泛存在着眼见优莱卡胸前可以停下两架波音767（现在国航都已经开始用777了，座位那个宽敞啊……）而不停皱起眉头的男性观众心中：“莫非‘有奶便是娘’的定律在如今的社会已经不是通用的法则了？”还好剧情紧接着披露出三个孩童只是优莱卡领养的子女，如释重负的不只是兰顿，也有广大卸下心防的男性观众：“果然仍旧是‘有奶还是娘’的天下啊，世界和平了……”（雪人：–_–b关世界和平什么事！）

塔里荷的出现，就像是在一路走来看见了小S、梁静茹、蔡依林、林志玲之后，突然看见小甜甜布兰妮的感





觉。（雪人：你这算什么形容？！）与霍兰德原本都是军方的要员，但被霍兰德以情所动，叛离军队，并从此脱掉了厚重严实的军服，改以露的比不露的都多的装扮出现在世人面前。作为月光号上的“船花”（听起来像是某渔船上常年累月受潮长出的菌类植物……），塔里荷不仅外表美貌，身材窈窕，更有着旁人无法超越的高超驾船技术——只是某一话里赫然出现的赤身裸体从霍兰德身边爬起来的样子，让毫无心理准备的我等生生地吓出一身汗和一鼻子血来……（啊，啊！是血，是血！！）

基本上描述完这主要的四人之后，其余的船员都可以忽略不计——我知道底下多得是愤慨的读者在踊跃抗议，但这好歹是我写的文章，我爱写谁不写谁就连高考阅卷老师也不能拿我怎么样（雪人：-_-#好好的你把阅卷老师扯出来做什么！），而且这四个主要角色就已经勉强才能与“美型”擦点边了，你还指望那些黑皮肤卷头发或者酒渣鼻老醉鬼或者胡子可以当钢尺的某炮手站出来能有怎样的轰动效应？！啥？你说隔壁整天哭闹的小孩子突然安静了？！#$@^@*(!)#$@

有着帅气（或许吧……）的我方味方，就一定要有着更帅气（……吧许或）的敌方来加以对比烘托才行。某小白脸军官的登场，给了困倦了差不多一个季度的同人女一个十足的重拳——事实上该军官并不能被划分为“帅得惊天动地逆转乾坤河水倒流死人复活”的类型（事实上基拉也不能……），但坚守着“无鱼肉也可，无鸡鸭也可”的政策，好歹看该军官皮肤的确算白的份上，早就耐不住寂寞的同人女们还是动手了——对不起，我知道记不住角色的名字是我的错，但你确定你一定记得住你小学三年级时隔壁班坐在第六排最右边的那个同学的名字么？（雪人：-_-#不要乘机推脱责任！）

为了能接近“一生中绝对不会遇见第二次的奇观”（哈雷彗星么？），月光洲的成员赌上了性命朝着“真实之后的璀璨”前进（鬼才知道他们在说什么……），然而与尼尔瓦修正面火拼的神秘机体，正是号称为最终形态的机体“THE END”，驾驶它的则是一个名为牡丹的女生。

这里需要说明的是，所谓的“牡丹”，只不过是翻译者取其多重意义中的一个写成的汉字，这个名字原本的含义，其实指的是“绝望”。

牡丹的状态相当不稳定，平时就是一副顽劣儿童的样子，驾驶机体的时候更是呈现出半疯狂的精神状态。尤其爱吃番茄酱之类的东西，看到她的时候总是以满脸“血色”居多——倘若是晚上在医院的走廊里遇见她，除非你脸上涂满了海藻泥，不然先输阵的一定是你！（雪人：-_-#又没有人想要比这种东西！）

直到这时，原本一片平和的月光号，除了要面对某碇源度式的上校军官的逆袭，更要时刻留心着自身内部成员的情绪变化，完美少女优莱卡为了迎合男性观众多变的审美眼光，不停地更换着自己的发型（可惜围裙也还是那件围裙），更让人无法忽视的是她不时流露出的奇异表情，直到她腐烂成一堆巨大的史莱姆，所有的观众才如梦初醒地意识到：“啊啊……原来她不是人类的啊……”——变成那种状态才确认不是人类的，看来这兰顿跟观众都一样，神经迟钝得够可以。

然而先抛开那个动不动就一根辫子甩在脑后的碇源度式大叔不谈，单是这尼尔瓦修零号机与二号机的设定，再加上兰顿梦中在厕所被圈圈叉叉的桥段，就十足可疑地像极了EVA的大军们又换上新装跑来骗钱的把戏——啊啊啊！庵野大人您的婚姻很不幸，所以忍不住要回来溜达溜达了么？！（雪人：-_-#不要随便造谣！）之后的剧情不再阳光灿烂，不再鸟语花香，不再青梅竹马，一路沿着我变我变我变变变的路线向前进发，观众的乐趣已经不能局限在“什么时候再无意撞见塔里荷没穿衣服睡觉呢……呀！鼻血！”和“大叔与正太的恋情到底有没有明天呢……啊！口水！”上了，除了了解到优莱卡的真身是珊瑚岩指令簇之外（这个名词你懂了没？…我也不懂！），每集变着法子地让优莱卡融化得腐烂得更恶心大概也是制作人的古怪乐趣吧？！



即使有人已经意识到《交响诗篇》的走向，与当年EVA越发意识流的趋势有着诸多神似之处，但没有人可以力挽狂澜地阻止动画可以变得不那么艰涩——在一通比赛着看谁先挂掉的NPC接连出来露面之后，结局理所当然地要演变成爆了种的兰顿，驾驶着开启了光束全防御屏障的自由尼尔瓦修向着珊瑚岩化的优莱卡一路飙去了——对不起，请时刻提醒我这不是《机动战士高达SEED DESTINY C.E 78 交响诗篇 EUREKA 7》，那个系列的续作一个比一个名字长，这么一口气念下来是会憋死人的！

结局注定是要皆大欢喜的，“我不在乎你是不是人类，我喜欢的只有你的”这般煽情的台词单是听起来就有着《倩女幽魂》一般的耳熟面熟。比较郁闷的是，众所期待的“牡丹被调教后悔改”的镜头始终也没出现，只是简单地就将人格“漂白”——“呀！王太太，你家的被单洗得怎么这么干净啊！”“因为我家用的是鹰牌洗衣粉！”“……”这happy endding果然是受到万众期待的，可太过圆满的话也总是会招人嫉妒，且不说那一男一女在光海里玩躲猫猫是多么的把观众当傻瓜看，多数角色的主动“失踪”也给那些希望看到全局的观众留下了一点遗憾。兰顿的大姐昙花一现着实可惜，期待中的飞到大气层外衣服被燃烧成碎片的镜头注定只能是场空呀！

好歹是完结了，不管心里何等地爽快和憋屈，能畅所欲言才是最后的发泄之道。

一直憋完了50话，我心底里压抑了许久想呼喊出来的一个声音就是：“杜伊大叔，多米尼克小弟，你们一定要幸福呀呀呀呀呀呀呀……”（被愤怒的读者丢进了油田喷井里……）

《交响诗篇Eureka Seven》原本是由BANDAI与动画制作公司BONS以及博报堂DY Media Partners合作的“Project EUREKA（优莱卡计划）”计划的第一弹，将会以电视动画为主，推出相关的游戏、模型等各种周边，角川书店、SONY MUSIC、Bandai Channel、有线宽带网络等也将会配套推出相关产品，其运作方式类似之前的《.hack》系列，不过在规模上将会比《.hack》大得多。该系列的目标市场为中学生，作品的题材则选择为SF少年励志冒险。

“优莱卡计划”从2003年就已经开始在酝酿，2003年夏季BANDAI还在开发《机动战士高达》、《机动战士0079》相关作品的时候，本作的机械设计、游戏概念和世界观就已经基本成型。

紧跟着4月2号完结的TV动画版，4月6号上市的PSP版《交响诗篇Eureka Seven》基本继承了动画的精髓，在同期的PSP游戏中有着相当不错的素质。情节方面将完整再现动画版的前26话内容，玩家扮演主角兰顿体验“少男少女的相遇”、“成长的少年”、“大人们的纠纷”等各种各样的事件。

在本作中，TV动画里出现的重要场所和名场面，以及与对手的战斗场面都会采用3D再现。玩家操纵着LFO击破敌人。并且本作还针对掌机的特性加入了大量迷你游戏，玩家可以与登场人物进行沟通。游戏的剧情与动画版前半部分的26集为线索，内容分为在野外移动的冒险部分，简单任务形式的迷你游戏“收集记忆”部分，以及乘坐LFO与敌人战斗的战斗部分。



在冒险部分，除了以3D地图再现每个细节外,人物的全程语音绝对让玩家感到亲切。收集记忆部分是迷你游戏合集，每局游戏在3分钟左右，过关就可以进入下一个战斗部分。任务包括有连续按键打扫月光号的内部，完成图标提出的命令，为客人寻找订购的商品等，关键在于掌握时机按相应的键。游戏中准备的迷你游戏总计为20种以上。过关后会在相册模式中登记，因此今后可以反复地玩，以赚取高分。《交响诗篇》的一个巨大魅力在于冲浪般的空中滑翔LFO与KLF战斗，本作也将会体现这样的速度感和爽快感。玩家可以用类比摇杆移动准星对准目标，一次按键就可以击破多个敌人。使用如此简单的操作就能实现华丽的攻击，让不擅长动作游戏的玩家也能游刃有余。



比起高达创圣等近乎同期的SF作品来说，《交响诗篇》有一个其余作品完全无法媲美的优势在于它营造的飞翔感是极度的舒畅——机器人踩滑板的设定虽然听起来极其荒唐滑稽，但无论是制作的严谨程度还是剧情的跌宕起伏，都完全超出了观众的实际预想。

不得不承认这是一部精彩至极的作品，尽管它不具备高达SEED一样的偶像阵容，也没有EVA那般深邃晦涩，它所洋溢的那种灿烂的阳光温暖感觉，会从心底让看过它的人由衷地热血沸腾，渴望飞翔。

人有情，妖有情，匪亦有情。即便是月光号上那群匪徒啊，你们的行径却光鲜得让大多数人自惭形秽——哦，不，你们并非匪徒，你们的宽广心胸，和追求真实自我的心态，是要让绫小路大白天的都要流出泪来的心灵震撼啊！

我想说的是——我从来都不擅长写赞美诗——非要我写的话，就只能无病呻吟成以上的模样！

你们给我收敛点！不要以为是上帝一般的读者，就可以如此地欺凌一只无助的狸猫！

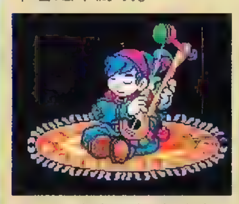
这是完全不人道的！

GAME寻宝团

朱卡和单声魔法麦纳斯
Juka and the Monophonic Menace

来PG的这段时间，寻宝团栏目我参与了不少期。“宝”找了不少了，所以寻找这类游戏感觉越来越难。你想，没事儿总看游戏列表，时间长了，没名气的游戏也非常熟悉了。于是有时会产生错觉，认为所有游戏都是大作……

《朱卡和单声魔法麦纳斯》这个GBA游戏是我前一阵玩到的，估计现在玩过这个游戏的人也不多，所以找出来介绍给大家！闲话少说，我们来看这个游戏。



很久以前，有一个名为奥巴拉的古代建筑，它里面或者说本身就是一个巨大的声音机器。像很有神秘建筑一样，很多年后，这个奥巴拉也消失了。然后一些人移民来到这片土地上，慢慢地发展起来，越来越繁荣昌盛，人们的生活和谐自在。当然这个昌盛是古代科技发现之前，当奥罗拉科技被人们发现后，引来了大战争……

战争结束后，脆弱好战的人类迎来了短暂的和平。游戏就开始在这个时期，主角就是冒险家朱卡了。这个家伙穿着一身魔法师的衣服，头上戴的帽子有些像《赛尔达》中林克的造型，不同的是他的帽子是红绿相间的。和林克不同的是，朱卡背后背的不是剑和盾牌，而是一个背包。这倒让我想到了劳拉。

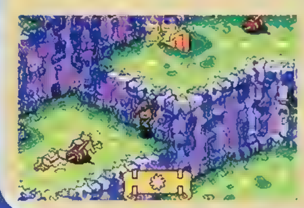
朱卡在一个古建筑中初登场，他使用地上的传送器进入这里，然后使用通信设备和一只青蛙对话。这又是一个古怪的世界。古遗迹、蒸汽、魔法、还有一只叫Bufo的青蛙同伴……

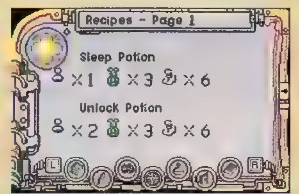
“Bufo，你能听到我吗？”，“非常清晰，朱卡。我很高兴你没有被煮了！”，“煮？……汗！也许我们应该先拿兔子牛做个实验……”，“放松，小子！你做得很好，你先在周围看看，我测试一下记录器，看它是否能指出你的位置。”

朱卡刚要往前走，前面出现一个小怪物，它发现了朱卡。朱卡觉得它很友善，就走了过去。谁知道这个小家伙发出了蓝角声波攻击朱卡。在Bufo的指挥下，朱卡使用催眠药剂攻击这个生物，结果无效。然后使用声音权杖吸收它的声波，再反射回去将其干掉。正在高兴的时候，前面出现更多敌人。朱卡赶紧跑回了传送器。

朱卡在时空中转圈，落到了实验室的传送接收器上。终于见到活的青蛙人Bufo，这个家伙上来就嘲笑朱卡“着陆”不够优美，而朱卡也发现自己的“配料瓶”摔碎了……Bufo安慰朱卡说：“不要紧！屋子外面有好几个瓶子呢！为什么不去拿？”我晕！还有这事！赶紧来到外面找瓶子。

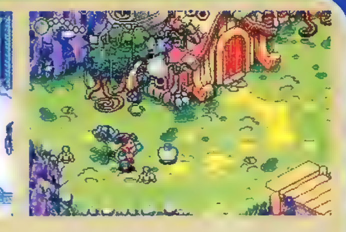
其实游戏中共有6个配料瓶，每个的颜色都不一样，对应着6种不同配料。这些配料随处可见，比如摇晃一下大树，就可以获得黄色的果实，如果这时有黄色配料瓶，就可以把它收集起来。忘了说配料的作用了。收集到足够的配料后，就可以使用朱卡背包里的药剂制造机制造药剂了。比



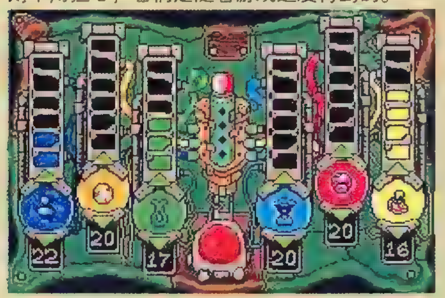




如，前面使用的那种“催眠药剂”是用2个蓝色配料、3个绿的、6个红的制造而成的。



配置药剂给人的最初印象是制造杀敌或者回复HP的道具，其实不然！在这个游戏中，药剂的用途大大扩展，比如破解场地机关的“破解药剂”，削平拦路高墙的“消除药剂”，吸收敌人能量的“吸收药剂”，发出闪光干扰敌人的“闪烁药剂”，召唤出发射固体声波的“召唤药剂”，甚至还有当钱花的“Yeti族药剂”等。所以收集配料至关重要，药剂的配方则不用担心，它们是随着游戏进度得到的。



游戏的攻击方式很特殊，前面已经简单的说了，就是使用声音权杖反射敌人的“固体”声波。使用权杖发出的白光可以吸收声波，而敌人的弱点在下面数据条上显示了出来。比如，一个比较厉害的敌人的弱点是“蓝三角、红圆圈、蓝圆圈”，那么就要用权杖按这个顺序吸收，然后发出去攻击到敌人就可以将其消灭。似乎很简单？嘿嘿，这个顺序可不能错呦！

朱卡的攻击和药剂合成系统基本就是这样了。前面说到朱卡的瓶子坏了，来到房子外面找到新的配料瓶后，朱卡发现村子里的人几乎都消失了。太奇怪了！经过探索，得知原来是麦纳斯把人们抓走去控制开发“守护者机器”了。朱卡作为本游戏的英雄，他不去救人谁去？一路杀敌、使用各种药剂破解机关，通过村庄来到悬崖地带，见到了第一个“守护者机器”。这个家伙是一个巨大的圆形机器，旋转着发出各种“固体声波”。利用地形，躲过它的攻击，收集它的弱点声波进行还击。干掉它后，救出了它体内的一个老人。他说他是Miranda的祖父，前面遇到过美女Miranda，她说让朱卡寻找祖父来着，原来就是他呀！

除了碰到各种任务，往后走还会碰到“怪人”族——Yeti族。你往前看，前面的药剂介绍小节说了“Yeti族药剂”。这个东西是Yeti族人的最爱，牛人“Dwayne”说给他两个Yeti药剂，他就会跟朱卡玩一个Mini游戏，获胜的话有奖品。收集足够的配料合成药剂后，进入Dwayne的小游戏。结果当然是胜利，并且得到奖品Maracataur。按照牛人的话说，这是把吉他，可是我怎么看都像个夸张的二胡……

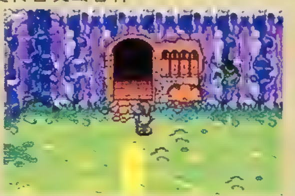
乐器都是在Yeti族人手里获得的，游戏中共有6把不同的乐器。演奏它们发出的不同声音可以打开不同的声音屏障，而且平时演奏它们可以获得各种颜色的配料，消耗的是权杖能量。在有些配料难找的地方，演奏乐器获得需要的配料非常重要。

来到悬崖地带后，发现敌人种类增多了。有会飞的机器鸟，还出现了可以隐形的敌人。遇到了超长名字的家伙Bertrand H Wanderpath，还遇到了其他Yeti族人。除了这些有必要没必要的分支，朱卡还会遇到多个会说话的石头，这种石头态度非常傲慢。不过看在它和情节有关的份上（不帮它就过不去），朱卡还是帮它们找回了丢失的元素。而在一个山壁前，一扇必经之处的大门需要4把古迹钥匙才能开启。太缺德了，找吧！

哦对了，干掉每个“守护者机器”会得到不同的机器碎片，根据这个游戏突出合成的特点，你能想到它们的作用吧？

文、责/剑纹







我的"律师"生涯

憋闷，连呼吸都感到困难，拥挤的人群里，说话声，脚步声，一切声音都被拒之在我的耳膜外。我只知道目前是在下班放学时的公交车内，呆呆的望着窗外，等待出现符合我下意识中那熟悉的目的站，当时我是在想些什么呢？现在无从回忆，可能是因缺氧而达到真正的"明镜止水"的意境吧……突然，一首熟悉的旋律召回我的思绪，没错，那就是成步堂手机铃声。这时，又到了一站，只见一个学生边接手机边走下车门。感叹他也是个逆转迷之余，让我回味起《逆转》那段跌荡起伏的剧情。



其实，我把《逆转3》通关至今也不过几个月，而《逆转1》的通关大概是在一年前，现在回想起来，《逆转1》的章节剧情还是历历在目。可能是第一次接触AVG游戏，也可能是因为自己是个柯南迷，《逆转》在我脑海里留下不可磨灭的记忆。第一次接触《逆转》是经同学介绍而去尝试的，了解案情，搜索证物，然后在法庭上用自己的智慧，推理出案件的真相，亲手将真凶绳之以法。这种从未接触过的游戏方式，使我深深的陷入了成步堂的故事中，开始了我的"律师"生涯。

在接受委托后，便跟单纯可爱的真宵一起去充满疑点的犯案现场调查，一路上每发现什么证物，都会思考这证物能对案件起什么作用，随着紧张又略带诡异的BGM的响起，那种对其不自然之处而不解，又因案件的真相有了突破口而兴奋，这种匪夷所思的感觉使我全身的毛孔都在收缩。但有真宵这个什么都想到吃的乐天派在旁边瞎掺呼的，还着实轻松愉快，后来又有春美这个天真无邪的小LOLI跟在一起，两姐妹就成了这

趟紧张的搜索过程中的轻松调配剂。在调查中遇到性格各异的案件相关人物，也将是在法庭上的证人，还有每章都会遇到的那个工资低得可怜的系锯刑警，从他们的口中了解案件，渐渐对案件深入了解。随着剧情的发展，这段满足我的侦探瘾的搜索模式带着扑溯迷离的案件转入另一个模式，也就是《逆转》原创的AVG游戏方式—法庭上的“战争”。



面对证人那些对被告很不利又看似完美的证言，加上有精明的检查官在旁边援助，有时候甚至有种走投无路的感觉。但所谓“山重水复疑无路，柳暗花明又一村”，当一个人撒了一个谎，就必须用更多的谎言去圆以前的谎。作为一名律师，就是要用自己的语言巧妙的套出证词中的矛盾，然后便毫无顾虑地来戳穿证人的谎言。当然，检查官也不是空摆着的，他立刻会反驳律师的辩护或诉讼。“有异议”，一句魄力十足的台词，也是逆转的招牌台词，在辩护席与检控席上来回传递，配上律师与检查官辩论时那风格各异的动作，如成步堂用食指指出真相，御剑的欧式行礼，狩魔的抽鞭子，戈多的扣杯子，在最高潮时还出现头像特写，虽然与真实的法庭多少有些出入，但因这些也让逆转这个峰回路转的法庭辩论战再添一番姿色，如同一场华丽的舞斗。（4月新番动画《凉宫春日的忧郁》，第8集里就有一处KUSO成步堂与御剑辩论时的经典动作，笔者当场喷饭）当迷题一个个被攻破,案件的真相也随着明晰起来，把之前全部解开的迷题串成一线时，便可把被凶手分离的支离破碎的真相拼凑起来，这时检查官的种种“阻挠”在自己那势如破竹的推理面前就如同以卵击石，显得脆弱无力。这种快感配合激昂的BGM使我全身热血沸腾！真凶诉讼成功，委托人也清除了嫌疑，这其中的成就感是难以形容的。



总之，逆转让我感叹与回味的地方实在太多太多了。曾为失去亲人泪流满面的真宵而怜惜，曾为救出迷茫的御剑而欣慰，曾为木下大作因复仇迷失了方向而惋惜，曾为本性善良的尾并田美散成为邪恶至极的美柳千奈美满足私欲的牺牲品而悲愤，曾为戈多这个失去一切的悲情男人而湿润了眼眶，还曾被成步堂那种坚持不懈的精神所感动。现在当我遇到困境时，我不会去想如何逃避，而是想该如何逆转。

《逆转4》将用新的主角来进行新的故事，成步堂的故事结束了，想到这里总有点难以接受，《逆转》里的人物就如真实一般存在于我的记忆，我如同跟好朋友离别一样依依不舍。但天下没有不散的宴席，在成步堂的故事已没有发展余地之时，采用新的故事也是件好事。

如果时间能倒转，回到十年前，当老师问我以后长大要当什么时，我会大声说：“律师！”

文/四支剑

Riviera

~約束の地リヴィエラ~

约束之地

游戏小说

1000年之前——

神与天使栖身的神界；与魔族集结的黑暗领域，爆发了一场“神魔大战”，将世界卷入了深不见底的旋涡。几近崩坏的神界，打破了自己的禁忌，创造了背负黑色羽翼，手握着告死之刃的“告死天使”。

手握着代表神之威严的武器“**ディヴァイソ**”，告死天使们扑向战地，悲壮至极的战斗中，魔族被封入了魔界最黑暗的深处，神界也难逃毁灭的命运。力量、智慧，众神将自己的遗产全部封印在神界空中的浮游之岛——Riviera，并托付给了忠实的精灵们。

众神灭亡之后，千年的时光悄然流过……魔族复活的征兆，终于在Riviera被确认。

作为神之威严的代理者，“七贤者”赌上了神界的存亡，作下了一个决定——用沉睡在Riviera的神之力，发动“神罚”。为了使计划成功，“七贤者”精心挑选了神之遗产“**ディヴァイソ**”的继承者，挥舞着黑色双翼的破灭之神。

在经历了神魔大战千年之后的Riviera，飞舞着降下了两位告死天使……



Chapter I 告死天使、降临

两个身影悄然打开天使沉睡的圣殿大门，黑暗里，传来低沉的吼声。

“**エクセル**……这个感觉……是魔族！”背负双翼的猫，竖起浑身黑毛。

“这样的地方，竟然也有魔族侵入了……”被叫做**レダ**的告死天使，似乎并不把它放在眼里，“正好，是试试**ディヴァイソ**的时机……”

“神赐与我们天使的武器，我的神枪！”**レダ**手中出现一把红色武器，战斗犹如一场华丽的表演，可怜的魔物就像切菜一样在红色的长枪下灰飞烟灭。

披着黑色斗篷的影子，不知道何时浮现在圣殿中央。

“告死天使们……向我报告情况！”

“**ヘクタ**大人！”**エクセル**大吃一惊。

“是的，已经确认在天使沉眠的圣殿里有魔物的存在。”

“果然是这样啊……看来神界的判断是正确无误的，难道是有人在引诱魔族吗？”

“你是说……Riviera？”

“是的，所有的‘元凶’都在那里。避免新的神魔战争，告死天使们，这就是你们存在的意义，快去Riviera吧！以神之名，从魔族的手中守护这个世界！”**ヘクタ**叹了口气，“我的幻影最多只能到达天使沉眠的圣殿，拜托了……”

两位告死天使继续向圣殿深处进发，一旁的黑猫**ロゼ**却抱怨起来，不停地念叨着路太难走之类，“不过，天使**エクセル**应该更不擅长走路吧？”

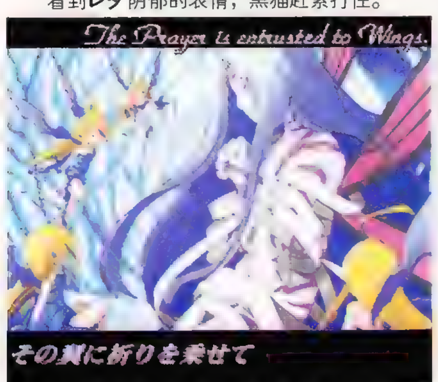
“不会的，我已经习惯在地面行走了啊。”

“啊？天使也会在地上走？”黑猫显然很惊讶。

“嗯，为了得到神之武器所作下的契约，我的翅膀已经‘LOST’了……”

“是这样啊，难怪，看不到**エクセル**背上的双翼……不过，**レダ**失去的的东西……”

看到**レダ**阴郁的表情，黑猫赶紧打住。



その翼に祈りを乗せて

“爬呀爬呀，简直就像登天一样！”受不了爬山的黑猫又开始抱怨了，“还是在神界睡个午觉多好！就是为了担心**エクセル**，哎，做个使魔真辛苦。”

正当黑猫没完没了地抱怨时，敌人很是时候地出现了，大家非常自然地为一腔怒气找到了发泄的窗口……

“快点，去进行‘神罚’。”**レダ**催促。

“‘神罚’？”黑猫**ロゼ**有点不解。



見知らぬ天井

“那是为了保护神界所使用的‘断罪的手段’，因为力量过于强大，会不会让Riviera受到危害也不可知……”

“这样危险的东西吗？”

“我也不清楚。”**エクセル**接口，“但是……”

“但是,总不能就这样放着魔族的嚣张不管。”

“**レダ**，难道就没有一种让Riviera和神界都能平安保存的方法吗？”

“你怎么还在说这样的话，**エクセル**。”**レダ**似乎有些不高兴，“让Riviera多少有一点牺牲是在所难免的。”

“可是，Riviera不是精灵守护的和平世界吗？如果我们将那里毁坏的话……”

“漂亮的话谁都会说，精灵，最早它们便是居住在魔界的魔族从属，这就注定了精灵的心对神界始终戒备着。将自己的使命作为最优先的考虑对象，这才是我们告死天使的工作。”

一番话说得**エクセル**哑口无言。

突然间，“七贤者”之一的**ヘクタ**再度出现。

“**ヘクタ**大人……”**エクセル**有些疑问。

“告死天使们，”**ヘクタ**语气严厉，“你们不必要考虑这些无谓的东西，按照我们七贤者所定下的真理行动就可以了，快点，Riviera正等着你们。”

一条粗大的锁链，紧紧地系在突兀的大石上，天秤岩，在落日的余辉中显得巍峨而壮丽，穿越连环石群时，黑猫的好奇心再度发作，“**エクセル**为得到神的武器失去了翅膀，那**レダ**到底失去了什么呢？”

“我不喜欢喋喋不休的家伙。”**レダ**面色一沉，“过了神殿就是Riviera的大门了，大家做好准备了吧。”

位于浮游岛最南端的、通向Riviera的大门被

强力的结界所包围，那是所有生物来往的禁地。

神界的来客，请赶快返回吧……
这里拒绝你们继续前进……



空中传来的威严之声将**エクセル**吓了一跳，而阴魂不散的**ヘクタ**又再度出现，Riviera的大门就在眼前。

“在这前面，就是一切罪恶的元凶了，绝对不能让神魔大战那样的悲剧再次发生……我们……就是为了阻止这样的事情发生而来到这里的……”

“神魔战争……神所统治的神界，恶魔所支配的魔界，魔界希望支配神界，发布了战争的宣告……整个世界都在索求鲜血……”黑猫喃喃自语。

“饶舌的家伙，当心祸从口出啊，使魔。”一旁的**レダ**语气冰冷。

“代理神之工作的告死天使们哪……”**ヘクタ**又出现了（啊？我为什么要说又？）“我们的历史即将写下新的一页……告死天使们，以断罪之神的名义，敲下制裁的铁槌吧！”

一个女人的身影降落在魔法阵的中心。

“那、那个！……女人？为什么是个女人？”**エクセル**非常惊讶。

“呵呵……出现了啊……**ウルスラ**”像是在预料之中，**ヘクタ**发出一声冷笑，“告死天使们，这就是你们的敌人。开始裁决吧！”

一阵咒语过后，巨大的魔法生物出现在中央。

“召唤魔法？”黑猫有点惊讶，“刚刚的咒文是……神圣语？”

“能够使用神圣语……那就是说……这个女人，是神界的人吗？”

“不要多想那些没用的东西！”**ヘクタ**呵斥，“她是与Riviera永远共存的……神魔战争的亡灵……是我们的敌人！”

“是……是敌人？！”**エクセル**大吃一惊，很强，像神一样……

“**エクセル**！不要被敌人迷惑！”**レダ**抄起家伙，“来吧！”

一番激战后，**ウルスラ**的守护兽败在了告死天使手下。

“快一点，用神的铁槌给予**ウルスラ**应得的制裁吧！”**ヘクタ**兴奋得浑身颤抖。

“不行！不能进行‘神罚’！不能毁掉Riviera！你们神界实在太自大了……”

不等**ウルスラ**说完，**ヘクタ**已经打断了她，“神界的审判是绝对正确的，你们这些傀儡，实在是太不懂得礼貌了。”

手持神枪**ロ－レライ**，**レダ**毫不留情地刺了上去，但是，**ウルスラ**却并不是一个实体……

一阵白光闪过。

“呜——哇——！”

“怎么了？！告死天使！”

“**エクセル**！”

“我……究竟是在……？”一片黑暗中，**エクセル**睁开了双眼，“**レダ**、**ロゼ**，……谁也不在……”



“**ヘクタ**大人……啊！”一阵痛苦向**エクセル**袭来，

“与Riviera为敌的人啊，痛苦会在一瞬间终结，在这里你会感到幸福的，就在这幸福的梦中，长眠于此吧……”

黑暗中，传来女人的声音……

“**エクセル**……消失了……？”黑猫茫然地看着中央的魔法阵。

ヘクタ一副冰冷的语气：“被带走了吗？真是无能的家伙！”

“**エクセル**……！**ヘクタ**大人，请你帮帮**クセル**吧！”黑猫央求。

“没用的,那个告死天使已经‘LOST’了,为了达成目标,多少的牺牲是必要的。放弃吧。”

“怎么会这样……”

看着伤心的黑猫，**レダ**一贯漠然的脸上也流露出几许无奈。

“继续吧，告死天使们。”**ヘクタ**的声音充满冷漠，“继续断罪！”

湛蓝的光芒中，**エクセル**被一群精灵包围。

“这个天使……完全没有反应了……”

“天使、也会感受到痛苦吗？”

“这个天使，不讨厌吧？”

“嗯……听听**ウルスラ**大人怎么说吧……”

一群精灵们七嘴八舌地涌到**ウルスラ**的面前。

“大家说得没错，这个人只是持有纯粹的心灵……嗯，大家的意见，我也同意，Riviera的和平，就试着托付给这个人吧。还有……我们的未来……”

“啊？！这里是……？”**エクセル**迷迷糊糊地睁开眼睛。

“终于醒过来拉！”大眼睛的女孩站在**エクセル**床前，“他终于醒拉！**フィア**！”

被叫做**フィア**的女孩，好像吓了一跳，“啊？啊？真的吗？太好了……”

エクセル坐起身，“我这究竟是……”

“别担心，你突然从精灵之森的空中掉下来……啊！没有受伤吗？”

醒来的**エクセル**发现自己除了名字以外，居然什么都不记得了。

“那个……在记忆恢复以前，就在这里好好休息吧。”

“这样……好吗？”

“当然罗！”最先发现**エクセル**醒来的**ルウリ**，高兴得手舞足蹈。

正在外面闲转，突然被一个急匆匆的精灵拦住告知“大事不好”，原来是**ルウリ**去了长老那里。

“但是……为什么把对**ロザリナ**岛的调查终止了！”

远远地,就听见了屋子里有吵架的声音。

“刚刚已经说得很清楚了，那里太危险。”苍老的声音在回答，“关系到这里的未来……”



“我不明白呢……！”**ルウリ**气得直吐舌头。

“**ルウリ**！”

没想到，长老的孙女**フィア**也来了，争论立刻陷入了三方胶着，“因为魔族的缘故，现在我们已经和**ロザリナ**岛的**ア　ク**一族失去了联系……如果贸然前去……”

“如果只是为了精灵之森，那么就不管**アークク**族的死活了？！”**ルウリ**一气之下口不择言，虽然**ルウリ**与**フィア**非常希望能够继续派出调查队对**ロザリナ**岛的**アーク**族进行支援，但这个提议还是遭到了长老的坚决反对。

“我不会放弃的……”**ルウリ**咬牙切齿，“就算只有两个人，也一定要去！”

最后的结果是，两位MM和主角一起，在水晶洞窟的最深处发动了前往**ロザリナ**岛的魔法阵……

暗紫色的水晶光芒下，站着**ヘクタ**和**レダ**。

“告死天使，**ウルスラ**的实体就在Riviera的中心，请一定将它找出，然后，给予神的制裁……‘神罚’的发动，谁也不能阻止……”**ヘクタ**低声自语，“还不够，灵魂的数量，还远远不够，还得加上精灵的灵魂……”

Chapter 探求之果

魔法阵将三个人传送至**ロザリナ**岛的魔城，突然间，一个黑影从空中掠过。

“呵呵呵，怎么了，捉迷藏的游戏这么快就结束了吗？”

“哈……哈……”

听起来像受伤的喘息。

“还在想逃跑吗？就算你逃掉，也已经没有同伴了。”黑暗中有个阴冷的声音，“马上就把你送到同伴那里去，你的心还会痛苦吗？”

“你!你说什么!你竟然把村里的大家……?!”

“这么简单就狩猎到了灵魂……呵呵，很好，精灵的怒吼和悲号，再多一点吧，完全释放感情的瞬间，这才能狩猎到最高的灵魂……”

孤单的女孩根本不是对手，很快就败下阵来，幸亏**エクセル**及时冲了上去。

“这个女孩子……是**アークク**族！”一旁的**ルウリ**眼尖地认了出来。

“呵呵……又有三个灵魂让我狩猎了吗……”

“它……是魔族，可恶！”

“魔族吗？”黄色头发的恶魔微笑着，“怎么都无所谓，来吧，精灵们，让我来享受你们灵魂的盛宴。”

没想到，对手居然也可以放出如同天使一般的必杀技。而且，引起了**エクセル**手中神剑的振动。



“呜哇——！”**エクセル**痛苦地抱住头。

“这……这是共鸣……?!”黄色头发的恶魔显然同样吃惊，“是**ディヴァイソ**……我的**ディヴァイソ**在鸣叫，不行，我得先离开这里……”

“哼，算你们拣回了一条命。”她冷笑着，双翼拍开了夜空，**エクセル**顿时瘫倒在地。

“光……”**エクセル**感到非常疑惑，“刚才究竟发生了什么？**ルウリ**。”

“好像是，叫做**ディヴァイソ**的东西……”

刚刚遭受袭击的女孩子走进大家的队伍，“我叫**セレネ**，是**アーク**族的人，我们的村庄就在这个岛屿的森林里，可是那家伙！……魔族，把村子给毁灭了，只有我一个人……”

“毁灭？”**エクセル**感到不解。

“灵魂狩猎，村子里的所有人都被夺走了灵魂。大家都……失去了意识，如果不能拿回灵魂的话，一生都会这样……所以，我想拜托大家带我走吧！”

最终，大家来到一片闪烁着幽蓝光芒的祭坛前。

“嗯……真是个不可思议的地方！”好奇心重的**ルウリ**立刻发现祭坛上的石版书写着什么。

“这是……神圣文字！是神的遗产。只有神界的人才能阅读，是神魔大战留下的吧？爷爷说，现有的史料对那段历史的记录还远远不够……如果把这个拿给爷爷看，他一定会很高兴的。”

“……%*—￥#·……”

エクセル的嘴里念起奇怪的语言。

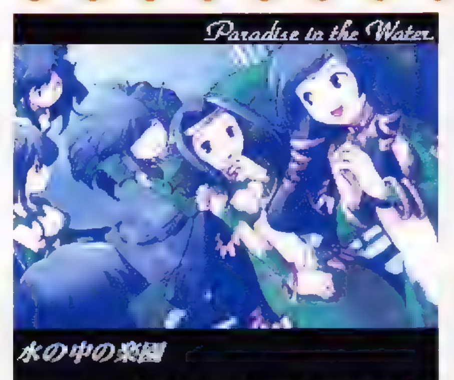
“**エクセル**？”

我能读这个东西……**エクセル**对自己感到不可思议，不过，没有时间让他去思考，一个浑身披甲的东西，突然自空中降落到祭坛。一场恶战展开，但是，**エクセル**的攻击在敌人面前不堪一击，正在危机时**ウルスラ**突然出现，在她的指引下，**エクセル**手中的神剑放射出璀璨夺目的光芒，作为神之武器的**ディヴァイソ**！这才是它真正的力量！

胜利之后，**ウルスラ**告诉大家，是她封印了**エクセル**的记忆。

“我希望……你在找回记忆的过程中，体会精灵的感受，体会Riviera的感受。”**ウルスラ**顿了顿，“刚刚你们所打倒的东西，只不过是魔神**イソフエルノス**的一个分身。”





“神魔大战中，魔族切下自己的部分身体创造了名为**イソフエルノス**的怪物，而**イソフエルノス**又可以召唤其他魔族，最终使得整个地区的魔界化。神因为害怕魔界复活，神就决定使用千年前的遗产——‘神罚’，将魔族和整个Riviera一起毁掉，要保护Riviera，就只能在‘神罚’实施以前将**イソフエルノス**消灭。而能够打倒**イソフエルノス**的，只有告死天使手中的**ディヴァイソ**……”

通过魔法阵，几个人回到精灵之森，看到孙女无事，长老总算松了口气，为了打倒下一个**イソフエルノス**，众人踏上了通往巨树遗迹的道路。

Chapter [illegible] インフェルノス

大家沿着巨树的遗迹上行，不料却被一个巨大鸟巢挡住了去路，正当众人一筹莫展时，一个头戴“魔女帽”的漂亮MM却突然跳出来，叫嚷着要帮大家摆脱困境，不过自己居然一屁股砸在**エクセル**身上。MM自我介绍名叫**シエラ**，旅行的目的是为了寻找失散的“同伴”，人多力量大，她也加入了队伍。

带上4位漂亮女孩，**エクセル**终于在巨树的顶端见到了魔神的分身**インフエルノス**，拿出雪藏已久的斩龙剑，三下五除二将其KO，背后却出现了一深洞，**シエラ**的“同伴”果然就在这个洞里——原来是只带翅膀的小黑猫，**エクセル**却大吃一惊——

“哎呀！是你！**ロゼ**！”

シエラ嘴里的“同伴”，居然就是使魔**ロゼ**。这只无主懒猫在与告死天使分散后就一直“流落江湖”,幸亏遇见了爱猫人士——小魔女**シエラ**的爱心照料。此刻见到主人，黑猫自然激动得不得了，不过，虽然可以和**エクセル**用心灵感应进行交流,但在旁人听起来，也就是猫叫而已。

回到精灵之森休整一番后，赶紧向长老报到。

“**エクセル**啊，听说，有人目击在水没都市**テティス**也出现了魔物。”（我就知道没好事。）“这个任务，就只有拜托你们了……”(很自然的结果。）于是，主角一行人，只好朝着这个未知的城市前进了。

Chapter [illegible] 沉没的智慧遗产

要前往水没都市，就必须穿越湖底洞窟，不过**セレネ**似乎很不能适应湿漉漉的环境，一路都是打喷嚏。

“水没都市**テティス**……那里原本是一个极其繁华的都市，现在……大部分的地方都已经被水淹没了。”**ツエラ**有些感慨，“大概已经再没有人能够生存了，连魔族也不能。”

不多时，大家便置身一个华丽的大圣堂中。

“看到这个……就让人明白为什么神会发怒了……”抚摩着奢靡的陈设，**セレネ**不由得发出幽幽的叹息，“当年那些人们，究竟过着怎样繁华的生活呢……就算是神，也会感到嫉妒吧。”

“天使……”**エクセル**呆了呆，眼前是一尊金碧辉煌的巨大雕塑，手持金色巨槌的女神，张开双翼俯视芸芸众生，神情凛然不可侵犯。

“你是……？”

“AC.Angle，堕落天使。”

“天使，天使为何会被禁锢在这里？”

“为了追求力量，”天使傲视下方，“为了追求力量，而被神界那些家伙……等等。”

堕天使以奇怪的目光打量着**エクセル**，“你……也是天使吧。但是，你没有翅膀……对了，你也是被放逐的……同伴啊，来吧，走上我的道路，在我们身上，新的力量已经觉醒！一起在这个水没都市创造新的千年王国吧！”

“为魔神污染的天使已经不能被称为天使了……”**エクセル**摇摇头，“我要打倒你，这是我作为神界一员必须的任务。”

虽然很不情愿，但是堕天使还是在一声凄厉的叫喊中成佛去了……

“我们……赢了？”**ツエラ**有点疑惑，“这样……就能拯救Riviera了吗？”

回到精灵之森的路上，大家都显得有些兴奋，难得黑猫一路也兴高采烈，“哈哈，这样就把水没都市里的**イソフエルノス**给封印了呢～!”

エクセル点点头，“嗯，这样，和**ウルスラ**的约定也可以顺利交差了。”

“与**ウルスラ**的约定？为什么……你会和她做约定？”

空中传来熟悉的声音，**エクセル**大吃一惊：“这个声音是……”



落日的余辉映照着黑色的双翼，一双冰冷的眼睛居高临下地俯视着**エクセル**。

“没想到，你竟然还活着，**エクセル**……”

エクセル睁大了眼睛：“**レダ**……”

“为什么要妨碍我们的使命，为什么要帮助**ウルスラ**……”

“那是因为……”

“为了从魔界的手中守护神界，‘神罚’的发动是必要的！**エクセル**！**ウルスラ**在妨碍‘神罚’！你不知道吗！”**レダ**语声凌厉，“现在回来的话，我可以原谅你！”

“即使不发动‘神罚’，也应该有其他方法可以解决的……”

“可是，已经没有时间了，魔族正在苏醒，神界正面临着崩坏的危机，用‘神罚’将Riviera一并消灭是最好的办法！”

“可是！Riviera的精灵也是有生命的啊！”

“**ウルスラ**在利用你，**エクセル**。感情对于我们告死天使来说是多余的东西，为Riviera断罪吧，这才是我们的使命。”

“……”

“在**ユグドラル**领域……”**レダ**望着天空，展开黑色羽翼，猛然消失。

照例回到精灵之森的长老家交差，得知剩下的**イソフエルノス**很可能在**ミレノ**灵园后，众人再次踏上征程（青春来回跑啊～）。

Chapter 8 不死者

根据长老的提示，灵园的魔神分身应该是最后一个，大家斗志都比较高涨，很快就进入了“冥府之门”，闯入最深处的“死之圣地”，最后的**イソフエルノス**正等着大家。它就是死神，不过，这次轮到别人来宣判它的死亡。

“谢谢你们，这样，全部**イソフエルノス**已经被我们所封印。”

当死神消失在地底深处时，**ウルスラ**再度降临，“本来……Riviera应该能够得救了。但是……比**イソフエルノス**更加恐怖的黑暗却悄悄降临了，世界正被它包围……”

这个消息让人大受打击，不过，也只有先回精灵之森林再做打算。劳累了一天的众人倒头就睡，蓝色的月光下，精灵之森的村落宛若童话中的梦境，Riviera……希望活下去……

“**エクセル**……”

梦中，传来清晰的语声。

“**エクセル**，你听到我的声音了吗……”

“**ウルスラ**？”

“发生了很严重的事情。告死天使，侵入了我实体所在的**ユグドラル**领域。”

告死天使！？难道是**レダ**？！

“告死天使想要破坏**ユグドラル**领域的守护石，那个石头一旦被破坏的话，封印就会解开，再也没有人能够控制‘神罚’了！拜托了，**エクセル**，请一定要阻止这种情况发生！”

第二天一大早，**エクセル**就被迫动身，经长老指点，得知**ユグドラル**领域就在“世界树”的中央……

Chapter 9 约束之地

为了拖延告死天使的脚步，**ウルスラ**放出阻挡入侵者的妖精**セフイロ**，而一路上**エクセル**却显得心不在焉。

“**エクセル**！”**フイア**生气了

“啊，对不起，我刚才，想事情过于专心了……”

“**エクセル**，难道我们就这么不值得你的信赖吗？！”

被上纲上线的**エクセル**吃了一惊，“怎么了，怎么突然……”

“我们，都是按照自己的意愿跟随你去冒险的，一路上，我们见到了行行色色的东西，……但是、但是**エクセル**却总是以自己为中心，筑起一堵墙，不让任何人靠近。关于告死天使的事情，为什么一点也不让我们知道，难道我们不是同伴吗？请……你能够告诉我们，不要再独自一个人苦恼，一个人去苦苦思索如何解决！”

“请、请更加信赖我们吧！”**フィア**几乎要哭出声来。

“就是这么回事！”小魔女接下话，“大概……我们的相遇是非常偶然的事情，但是，既然命运将我们安排在了一起，就应该一起去战斗吧！”

“**ルウリ**,能够认识**エクセル**实在是太好了!”

“好话都被大家说完了……”**セレネ**微微一笑，“不过，我的心情和大家是一样的，所以，**エクセル**就再也不要把自己当做一个人了……”

看着这一票对自己“忠心耿耿”的漂亮的MM，**エクセル**大人真是感动得热泪盈眶……

“我明白了！谢谢大家，我现在就把所有的一切说出来，不管多么艰难，大家也一定能够闯过去，谢谢大家刚才的……这些话……走吧！到世界树的中心去！那里就是**ウルスラ**所在的地方！我一定要在那里……把**レダ**……还有把这个神界的混乱停下来！”

妖精**セフィロ**，降临在黑翼的告死天使眼前。

“我最讨厌你们这样的家伙，明明不是对手……”**レダ**露出厌恶的表情，“给我消失吧！以神之名义，将一切阻碍者抹杀！”



“一定要把……所有的守护石都破坏掉……”

手中的神枪，毫不留情地刺出。

发动“神罚”，能够完成这个使命的，只有我！

宿命中的两人，终于相遇在世界树的中心……

“**レダ**……”**エクセル**无言以对。

“是**エクセル**吧？你来晚了，三个守护石，刚刚毁掉的……是第二个，还有差一个……等那一个破坏以后，能够阻挡‘神罚’的东西，就没有了。”

“**レダ**，已经没有发动‘神罚’的必要了！”

“你说什么！”**レダ**神色一变。

“魔神的分身，**イソフエルノス**已经全部被封印了，Riviera已经不会魔界化了！所以没有必要再破坏这里了啊！”

“**イソフエルノス**……你一直在追杀的，就是这样的家伙吗？”**レダ**冷淡地一笑，“那只不过是……为了杀戮而存在的道具而已。”

“道具……！”

“是的，**イソフエルノス**的复活，只不过是为了让魔族复活的道具而已，当Riviera的精灵死后，所有的灵魂都会向掌管死亡的人流去。”

“精灵的，死……”

“为了收集精灵的灵魂，这才是最终的目的啊……”

“难道**ロザリナ**岛上的灵魂狩猎也是……”

“这一切都不过是神界计划的一部分，这才是神创造Riviera的意义。”

セレネ难抑激动，“那……那些被被狩猎灵魂而陷入长眠的同伴……”

“永远保持那个样子……”**レダ**不耐烦了，“**エクセル**，赶快醒悟吧！”

“精灵的生命也是生命！”**エクセル**一字一句，“谁也没有理由，没有资格去操纵别人！我要为守护最重要的同伴而战！天使、精灵、这都没有关系！即使是神决定了的事情，我也会选择战斗！”

レダ依旧面无表情，“当最后的守护石被破坏后，**ウルスラ**就再也没有能够保护自己的东西了，Riviera也……”

“我不会让这种事情发生的！

宿命的战斗，在两个曾经的同伴之间展开，神剑与神枪，在空气中发出激烈的火花，**レダ**倒在**エクセル**的面前，而**エクセル**却无法对熟悉的

面孔下手。一个影子降落在世界树的中央，黄色头发的恶魔带着残忍的笑意，是揭开真正身份的时候了，与**エクセル**、**レダ**一样的告死天使**マリス**，手握着神斧…… “既不是为了神界，也不是为了魔族，我要让**ヘクタ**成为真正的神！”

追赶着疯狂恶魔的脚步，**エクセル**在**レダ**的指引下，朝着世界树的最深处进发……在被破坏的最后一颗守护石前追上了**マリス**。虽然被击倒，但将**マリス**还是在撤退前发出了最后一击，令人惊讶的是，挡在**エクセル**身前的……却是不知何时赶来的**レダ**……

“看来总算是……赶上了……” 迷失的天使在微笑。

“**レダ**……你为什么……会在这里！”

“为了将剩下的任务交给你呀。”

“让魔神的分身复活的是**マリス**，同时，魔神的分身也受命于**ヘクタ**，这些都是为了召唤出**セト**，实施‘神罚’。等**セト**吃掉精灵的灵魂……等Riviera消失后，**ヘクタ**就要把自己变成真正的神了……其实、其实我们告死天使都被骗了……我这样的告死天使……真是不合格啊。”

レダ看着黑猫，“使魔，曾经……你问过我，我为了得到**ディヴァイソ**而失去了什么东西，现在我告诉你……我放弃的是……自己的感情……这也是为了能够适应这样的‘使命’……”



舞い散る木の葉のように

“**レダ**……”

“这样的你，在我面前真的很碍眼，有烦恼，有疑惑，也有思想，每一次看到你，我就非常生气，也许……那不是生气，是我在嫉妒了……拥有感情的你，大概能够找到那个我一直寻找的答案也说不定……再见了……朋友……活下去……”

レダ终于缓缓地闭上了眼睛。

“很遗憾，现在并不是我们应该悲伤的时



混沌へのいざない

候。” **ウルスラ**的影像出现在大家面前，“能够守护**ユグドラル**领域的东西已经不在了，要阻止**ヘクタ**召唤出**セト**，就必须穿过常暗之迷宫，那是一个和我存在的**ユグドラル**领域相对应的空间，既然**ユグドラル**领域已经失去了防卫，那么常暗之迷宫的实力也已经大幅减弱。看吧！那就是！”

エクセル一行人，整理了行囊，向着**ヘクタ**的所在地，最后的**ゴリアテ**浮游岛前进！

Chapter 7 深遠黑暗之中

头顶没有天空，脚下没有大地，**ゴリアテ**岛孤零零地悬挂在一片混沌之中，开出一朵妖娆的水晶之花，诡异的美丽让人几乎忘记了它死亡之地的本相。

“呵呵……你们想去哪里呀……这里，是只有被选中的人有资格进入的神圣领域了。”

手持神斧的**マリス**缓缓走出，“果然来了呀，**エクセル**。”

“**セト**的召唤进行得非常顺利，现在正满足地咀嚼着精灵的灵魂呢，还差一点点，我的任务就可以完成了，**ヘクタ**大人长久的愿望也终于可以实现了！”

“还不够吗……” **セレネ**压抑着胸中怒火，“到底还要……牺牲多少精灵的生命！？”

“是全部哦，全部……你们精灵，不就是为了这个而存在的吗？”

“用‘神罚’将Riviera消灭掉，这难道就是神所期望的世界？！如果神是这样的东西的话，那我们宁可不要！”

“哼！鬼话！” **マリス**冷冷反驳。

“不会的，神也不会期望发生这种事的！”

“神所追求的是什么？强大的力量不分善恶，

顺从于站在力量顶峰的神——**ヘクタ**大人！这才是天使们的幸福！"

"可是、告死天使不是为了**ヘクタ**一个人而存在的！"

"叛徒！"**マリス**恨恨地骂道，"你已经完全沦为了精灵的同伴了，在这里，**ウルスラ**是无法出手帮忙的，你就在这里等死吧！"

"**マリス**!你为什么这样维护**ヘクタ**？本来，我们告死天使是……"

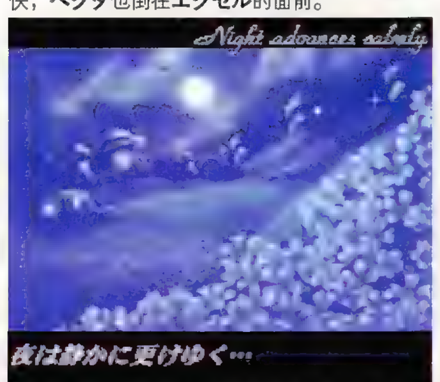
"我的全部就是**ヘクタ**大人。"**マリス**扬起神斧，"我为了成为告死天使而失去的东西，就是……我自己的未来！！"

エクセル震惊，"未……来……"

"是的，我抛弃了自己的未来而成了告死天使……是被封印了未来的存在！"

"**マリス**！别阻挡我！"

同样的告死天使，手持同样神赐予的武器，在离神最近的地方展开了生死厮杀，**マリス**败了……一切罪恶的元凶，**ヘクタ**露出了他本来的面目，他希望说服**エクセル**回到自己的阵营，想要通过'神罚'来为自己"绝对神"的身份献礼，正好，**エクセル**满腹怒火正无处发泄，很快，**ヘクタ**也倒在**エクセル**的面前。



"强……为什么你们会这么强……是**ウルスラ**给你们的力量吗……她……她是怎么做到的……告死天使居然会背叛我……！！"

气急败坏的**ヘクタ**向着深处逃去。

ヘクタ疯狂了，"为了召唤**セト**，精灵的灵魂还不够……再多一点……再多一点的话……"正当**エクセル**抄起家伙准备一拥而上时，战败逃走的**マリス**竟然又厚着脸皮跑出来，一把抓起**フィア**，而**ヘクタ**也毫不留情的将两人的灵魂夺走……

一只怪物出现了……**セト**……（怎么又是个漂亮的MM……）忠心耿耿的**マリス**，最后也不过是被当做道具使用而已……为了成为绝对的神，**ヘクタ**与**セト**进行了融合，终于，圣魔**セトラ**完成了。只是，对于被愤怒冲昏头脑的**エクセル**，心中只有唯一的念头，遇神杀神！遇佛杀佛！

セトラ也败在**エクセル**的面前。

"你……你到底是什么人……"

"我是……**エクセル**！宣告死亡、将恶魔断罪的人！用我的双翼换来的不仅仅是神剑，还有在Riviera所遇到大家和勇气！这个世界不需要所谓的神，也不需要'神罚'！"

セトラ消失了，常暗之迷宫也开始崩塌，正当众人无路可退时，**ウルスラ**再度出现救起了大家。

"**エクセル**……谢谢你……再没有人会发动'神罚'，你救了Riviera。"

"可是，我失去了最重要的同伴……"

ウルスラ笑了，"你并没有失去她呀……"

フィア的身影，缓缓出现在眼前。

"我把她的灵魂从冥府中唤回了，我能为Riviera做的事，也只有这些了，我的力量……已经没有了……"

"**ウルスラ**……"

ウルスラ微笑着，"**セト**消失了，与她相对的我马上也要离开这个世界了……"

"那么，以后该由谁来守护Riviera呢！"

"由生活在这里，掌管着这片约束之地的人们来守护呀，"**ウルスラ**温柔的语声越来越远，"我相信你们，永别了，Riviera的救世主。永别了，我们曾经作下的约定……告死天使……"

回到精灵之森，**エクセル**抛弃了神界的身份，在**フィア**的共同努力下，Riviera一片生机勃勃……许多许多年后，无数吟游诗人，用低沉的嗓音和优美的词句，反复传诵着这些古老的故事……

命运，不被任何人创造，也不必尊从任何旨意；

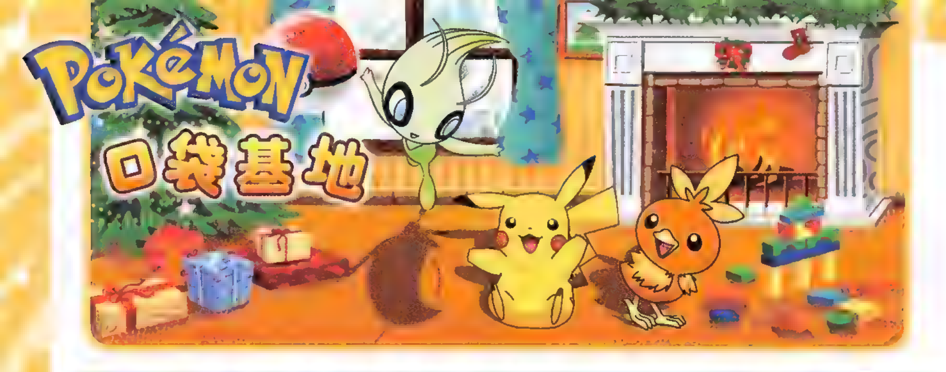
用自己之手，开拓自己之道路；

相信自己的力量！

将这个道理，吟唱给你所遇到的每一个人……

著者——历史学家 **ロゼ・R・クロフォート**

文/转生之炎　责编/岚枫



口袋周边 口袋妖怪日用品[illegible](五)



这期让我们来看看一些零散的别具特色的口袋妖怪小用具。首先是小火龙电动牙刷，电动牙刷的特点是方便而且洁齿效果比较好，因此使用的人也越来越多。而作为口袋迷自然要配上这么一把Pm类型的电动牙刷，除了柄上有特定的“**ポケットモンスター**”字样外，更引人注目的是牙刷的套子，有小火龙、皮卡丘、梦幻三种可供选择，对不爱刷牙的小朋友来说特别有吸引力。



这个是皮卡丘版的生活垃圾箱，黄色的外壳和皮卡丘皮肤的颜色一模一样，箱的前侧面有皮卡丘脸蛋的贴纸，皮卡丘双手提着指示标签的样子非常可爱，仿佛在提醒你从小养成讲究卫生、不随便丢弃垃圾的良好习惯。

瞧，图中四个胖墩墩的小精灵，以其身体的造型来制作烟灰缸真是再合适不过，烟灰可以从其身后弹入缸内，所以即使在不使用的时候，也可以拿来作为摆设，不了解该产品的人从前面看它根本看不出是一个烟灰缸，还以为是口袋妖怪的陶具模型呢！爱唱歌的胖丁、憨厚的卡比兽、一本正经的蚊香蛙、傻得可以的可达鸭，你会选择谁呢？





现在大家都习惯在车上摆放一个放面巾纸的面纸盒。作为汽车的摆设品，选择一个卡通的毛绒产品会更有情调。而对口袋fans来说，有什么能够比皮卡丘这家喻户晓的大红明星更适合的呢？Tomy公司的产品历来不会“忽悠”玩家，尽可以放心地购买和使用。



这……是什么东东？原来它是口袋妖怪自行车链条锁，口袋妖怪周边生产商真可谓是想得周到，如此一来上学时停放自行车就多了一道保险。为了突出它是口袋妖怪的“限定版”，锁头设计成红色精灵球的样子，而钥匙更是以整只的皮卡丘作为装饰，比其市面上流行的彩色钥匙还可爱。

夏天到了，喜欢游泳的朋友一定又按捺不住一个劲想往水里冲，当然，安全是要注意的，这种口袋妖怪救生圈就是专门为喜爱玩水的口袋迷



建议岚枫你再冒死办个PG斧头帮，让我们这些大老爷们也出来SHOW，SHOW，至于奖品嘛……一块E84就行了。（简晨）男，17，广东省紫金县东风路173号金山花苑二幢802，517400

准备的，蓝、红两种颜色的电极兔恰好适合于男、女生选择使用。不过别弄错了，这是不是套在腰部的救生圈，而是套在脖子上的，适合于年龄小的孩子使用，套上去后小脸蛋在正、负电兔的映衬下显得十分可爱。



再来看看一款口袋妖怪的香水，且不说里面香水的质量如何，光从外瓶的造型来看也非常的漂亮！红白相间的瓶体活像一个精灵球，Pokemon的商标、皮卡丘的图案配上黄色的球状瓶盖浑然一体，十分协调。别以为香水是女孩子的专利，Boys照样可以用来装饰自己的房间，让前来参观你“秘密基地”的人闻香后有一种舒适的感觉。



当然，墙壁上可以放置一个口袋妖怪的相框，与相框配套出售的随时可以更换的口袋妖怪相片让人百看不厌，如果还觉得不够，网络上漂亮的口袋妖怪图片非常多，也可以自己打印后贴在上面，甚至可以用电脑制作将自己和PM的照片合并在一起，这样连做梦都可以同口袋妖怪一起玩耍……

文/皮卡秋

口袋影视　国内口袋妖怪VCD购买指南

许多朋友反映说不知道到哪里可以买到口袋妖怪影视VCD，或者是市面上的口袋妖怪VCD太多太杂，不懂得如何下手，这里笔者根据自己的购买经历向大家简单介绍一下国内口袋VCD的销售情况。

开始本文之前先澄清一个概念，很多朋友经常问这些VCD是不是正版的，其实从严格的定义上讲，正版的VCD只有在日本或者美国市场上才有发售，其语言是日语或者英文，而需要中文版本的朋友只能在国内购买，这就没有真正意义上的正版，最多只能说是否为经过授权出版的产品。和游戏的翻译不同，口袋妖怪影视动画VCD并非这样称呼，而是统一翻译为“宠物小精灵”（或叫做“神奇宝贝”），因此到影像店里购买的时候别提“口袋妖怪”四个字，否则不懂PM的老板往往告诉你：“没有……”。此外，与网络上提供下载的字幕版不同，宠物小精灵VCD绝大部分带有中文配音，有些还同时带有中文字幕；而网络上下载到的基本上是口袋爱好者志愿制作的日文发音中文字幕版。话说回来，虽然笔者收集了所有各部宠物小精灵VCD，但真正在观看时还是选择未配音的字幕版，因为相比日本原汁原味的配音，国内的中文发音变味很多，无论是小智还是火箭队，听起来怪怪的非常别扭，而且中文的音调有时候还感觉不出说话人的语气。当然，如果是要给学龄前的小孩子看的话，那还是买有配音的比较好，这样才有助于他们认识事物。

言归正传，国内发行的宠物小精灵VCD大致有两类，即上面所说的经授权的正规产品和未经授权的“纯”盗版产品。经过授权的一类中比较典型的要属福建省文艺音像出版社出版发行的系列神奇宝贝VCD，它采用中、日双语发音（双声道），且有中文字幕，盘片质量比较好，不会经常出现花屏或者卡机的现象，从包装上看也显得比较精美，手感不错。当然，优质的代价就是其价格比较高，4-5元一片的价格不是每个学生族买家都能够接受的，毕竟想买齐全套需要2000元左右的价格，所以它比较适合于高级口袋影视迷收藏用。这里给出各部大致内容的列表，供大家购买时参考：

宠物小精灵第1部-（上）	1-26集
宠物小精灵第1部-（下）	27-52集
宠物小精灵第2部-石英联盟（上）	53-78集
宠物小精灵第2部-石英联盟（下）	79-104集
宠物小精灵第3部-橘子联盟（上）	105-130集
宠物小精灵第3部-橘子联盟（下）	131-156集
宠物小精灵第4部-城都联盟（上）	157-182集
宠物小精灵第4部-城都联盟（下）	183-208集
宠物小精灵第5部-金银版（上）	209-232集
宠物小精灵第5部-金银版（中）	233-253集
宠物小精灵第5部-金银版（下）	254-275集
宠物小精灵第6部-超世代（上）	276-299集
宠物小精灵第6部-超世代（下）	300-319集

从上表可以看出，福建文艺音像出版社出版的这些VCD集数比较连续，分布也比较清晰，是花了一番功夫精心制作的。不过毕竟还不是行家所做，因为事实上石英联盟应该从第一部

玩物未必丧志，但沉溺于物，一定会使自己消沉，劳逸结合，才是享受游戏的最佳乐趣。（李良）
男，23，山东省烟台开发区正海网板有限公司斯边二线C班，264000



↑福建文艺音像出版社出版正规产品。

就开始了；而橘子联盟明明是第二部，却写成了第三部……等等。当然消费者可以无视这些，只要集数对、质量过关就足够了。

如果不是很在意外包装和碟片的质量，只是用来观看而不是用来收藏，那则可以选择其他一些出版社制作的未经授权的版本。毕竟有时候价格是最重要的因素，这些VCD平均每碟的售价从2-4元不等，即使买多了也不会感到负担太重。

由于是没经过授权的产品，这类VCD的制作质量就差了些，廉价的代价就是包装粗糙、部分碟片不时会有卡画面的现象出现、集数的编排比较混乱等。大家可以先看看该类VCD各部的内容：

第1部	1-48集，共24CD
第2部	53-104集，共26CD
第3部	105-156集，共26CD
第4部	157-180集+超梦的逆袭+洛基亚爆诞+结晶塔帝王+皮卡秋探险+皮卡秋假期+皮卡秋和皮丘等5部剧场，共20CD
第5部	181-192集+4部剧场，共10CD
第6部	189-208集，共10CD
第7部	209-224集，共8CD
第8部	225-240集，共8CD
第9部	241-254集，共7CD
第10部	255-260集+水都剧场+雪拉比剧场，共CD
第11部	261-270集，共10CD
第12部	271-275集，另有9集剧场特别集，共12CD
第13部	宝石版AG新开始，共12CD，276-287集(宝石联盟1-12集)
第14部	288-295集(宝石联盟13-20集)，共CD
第15部	296-305集(宝石联盟21-30集)，共10CD
第16部	中文配音剧场《七夜许愿星》+《跳舞秘密基地》+部分金银版TV，共8CD
第17部	ag第31-36集+剧场，共8CD
第18部	ag第37-44集，共8CD
第19部	ag第45-52集，共8CD
第20部	ag第53-60集，共8CD
第21部	ag第61-68集，共8CD
第22部	ag第69-76集，共8CD
第23部	ag第77-84集，共8CD
第24部	金银版其中几集，共10CD
第25部	ag第89-101集，共13CD
第26部	ag第102-114集，共13CD

可以看出，第一部从1-48集，而第二部直接从53集开始，中间的49-51共4集就看不到了，只能另外从网络上下载。而且接下来的各部中间还个别有跳跃的现象，如第24部居然插播了金银版的部分集数。

不过，这类VCD除了廉价还有一个优点，就是在各部中陆续插播宠物小精灵历年的剧场版，像第4、5、10、16部，随着时间的推移陆续加入了个部剧场版，而且连剧场之外的特别篇也包括在内。这样一来买不到剧场版的朋友就可以在这其中选择购买了！

由于是未授权产品，因此出版社的名字真是名目繁多，没有一个统一的规律，同样的一部都会是由不同出版社发行，包装盒图案设计和盒子的大小也不尽相同，建议购买时尽量选择同一名字的出版社的产品。此外还要注意的是，虽然是未经授权，但在外包装上照样贴有激光防伪标签，所以在购买时要注意查看出版社的名字，小心别遇到JS以次充好了。

有些朋友经常问我有没有单卖宠物小精灵的剧场版，正如上面所说的，剧场版可以在TV版各部插播的VCD中找到，但如果是追求质量好或者不愿意加买TV版的呢？——其实市场上也可以买到专门剧场版的音像产品，那就是《宠物小精灵剧场版DVD》，以吉马的套装为代表，售价在70-80元左右，囊括了从第一部剧场《超梦的逆袭》到前年的《烈空的访问者》。由于可以一次性解决收藏需要，加上是DVD的画质比较精美，也算值得购买。不过它也有2个缺点，一就是如果没有DVD光驱或者影碟机的朋友就无法观看，二是它只有剧场版，而没有各部剧场版的特别篇（众所周知每年的口袋妖怪剧场版都同时推出一个皮卡丘的短篇），想看全的朋友就只能通过下载或者是购买VCD了。

文/皮卡秋



↑口袋妖怪剧场DVD

漫漫无机路，唯有PG伴。倘若能中奖，吾感激流涕。（雷达理）
男，17，福建省福鼎市海口路215号，355200

口袋卡片 浅谈EX系列的发展（中）



〖EX: Team Magma VS Team Aqua〗这套卡组的口号是“Whose side are you on?”，两个截然不同的组织，其内容也是相互对立的。旧版中有主人的怪兽重新出场，怪兽主要的特点一是带有“TEAM AQUA'S”或“TEAM MAGMA'S”的团体名前缀，二是复合属性，复合属性的表示方式是以特殊属性（钢或恶）属性标志的背景图案加上基本属性的前景图案，如图中海皇牙的属性便是黑色的恶系圆球加上蓝色的水系标志。

同样的，专门为己方配备的一系列训练卡与能量卡仍然存在，下面以Team Aqua为例简单介绍一下：

「xMA-075 Team Aqua Ball」（从卡组中搜索『Team Aqua's Pokemon』）；「xMA-076 Team Aqua Belt」（过渡回合时持有该道具卡的怪兽能从卡组中搜索一张进化型来进化）；「xMA-077 Team Aqua Conspirator」（从卡组中搜索『Team Aqua's Basic Pokemon』或基本能量卡共计两张放入手牌）；「xMA-078 Team Aqua Hideout」（非『Team Aqua's Pokemon』撤退时需额外支付一个费用）；「xMA-079 Team Aqua T.M. 01」（Miracle 10，由玩家选择一种特殊状态施加给防御方）；「◉MA-086 Aqua Energy」（提供●与●能量）。

〖EX: Hidden Legends〗以三神柱作为主题，构成上显得中规中矩，属于比较普通的扩展卡包。值得注意的地方有Castform的四个形态「xHL-023 Rain Castform」、「xHL-025 Snow-cloud Castform」、「xHL-026 Sunny Castform」、「xHL-030 Castform」，它们的特殊能力Temperamental Weather引入了“形态切换”这个概念，该特殊能力可以每回合一次从卡组中搜索一只其它形态的Castform与原怪兽交换，原怪兽将被洗入卡组。这个交换过程与进化不同，异常状态与其它效果均会保留，可以看成将原怪兽卡取走，换成新的怪兽卡，其它一切保持不变。

此外，本套卡包也出现了新版的首只黑暗系怪兽「xHL-004 Dark Celebi」，由于已经有了复合属性的设定，黑暗系怪兽现在可以拥有基本+恶的双重属性。

在新版TCG中，对于GBA上的PM正统续作,任天堂都会发布与之对应的卡包,如同这次的〖EX: FireRed & LeafGreen〗。大量红绿时代的怪兽出现是值得庆贺的事情，其中自然包括拥有可以控制能量的特殊能力的三主角（在此时自然而然的成为了ex系）。相比之下,规则的更改更值得注意，在〖EX: Ruby & Sapphire〗刚开始发售时，由于卡片数量的原因,官方允许新旧版卡片同时使用，直到〖EX: FireRed & LeafGreen〗发售后，在官方的比赛中，〖EX: Ruby & Sapphire〗之前的卡片就被全部禁止了。



为了回应00年的〖Team Rocket〗,这次的卡包便命名为〖EX: Team Rocket Returns〗，本套卡包的特点十分丰富，首先是黑暗系怪兽的大量登场，新版的黑暗系怪兽在HP上已经不输给同类，技能同样有过之而无不及。其次是火箭队的怪兽，本套卡包中大部分火箭队的怪兽均是ex系，这也是首次出现复合的种类，这些『Team Rocket’s Pokemon ex』都是恶属性的（到目前为止，ex系怪兽尚未出现双重属性），但有的怪兽拥有改变属性的特殊能力，如「xRR-101 Rocket's Scizor ex」的Poké-BODY：DualArmor，当巨钳螳螂身上拥有钢能量时，巨钳螳螂的属性为恶+钢。第三，在这套卡包的末尾是三张宝石版主角的☆系怪兽「xRR-107 Mudkip ☆」、「xRR-108 Torchic ☆」、「xRR-109 Treecko ☆」，☆系怪兽的卡片上，闪光的怪兽图案超出了内框之外，是更为珍贵的标志，在每套卡组中仅允许一只☆系怪兽的出现。

本作中的训练卡与能量卡自然是以照顾黑暗系或火箭队的怪兽为主，其中的基本训练卡都被分为“Rocket's Secret Machine（火箭队的秘密机器）”，这在旧版中已有出现，仅仅是一个分类，使用方法与基本训练卡一样。（待续）

文/maple



人物介绍

人物资料

美版名： Kanbei
日版名： キクチヨ
出场作品： Advance Wars 1、Advance Wars 2、Famicom Wars DS
胜利台词（AW1）： Show me your warrior spirit!
胜利台词（AW2）： Kanbei is victorious! We shall meet again!
胜利台词（AWDS）： I'm Kanbei, Yellow Comet's emperor!
喜好： 女儿Sonja
厌恶： 电脑
特技能量槽： ★★★★☆☆☆

各版本的指挥能力

◆**基本能力**

AW1： 所有部队攻防能力为120%，造价为120%。

AW2： 所有部队攻防能力为130%，造价为120%。

AWDS： 所有部队攻防能力为120%，造价为120%。

◆**Morale Boost（イットーリョーダン）**

AW1： 提升所有部队20%的攻防。

AW2： 提升所有部队20%攻击。

AWDS： 提升所有部队20%攻击。

◆**Samurai Spirit（ハイスイノジン）**

AW2： 提升所有部队20%攻防，且反击威力变为1.5倍。

AWDS： 提升所有部队20%攻防，且反击威力变为2倍。

注：AW1和FWDS特技效果都是全军提升10%攻防，AW2的则是全军提升10%防御。这个效果不包含在上述资料内。

指挥官能力小评

AW1中的Kanbei实力其实非常不错，虽然部队造价高昂，但性价比依然出色，无奈强中自有强中手，攻击力BT的Max稳稳的占据了头把交椅。到了2代中他的能力继续被加强，130%的攻防能力实在夸张，以少敌多完全没有任何问题，除了Boss Sturm外，一般的指挥官论实力都不是他的对手。到了AWDS中他的能力再次被调整回1代的程度，不过因为可以携带Force，再加上双人战系统，他的实力实际上有增无减。不过一些新兵器和新指挥官都是他的克星，现在他更偏重使用技巧，而并非霸道的能力了。

人物性格分析

Kanbei是黄慧势力的最高统治者，而我们又知道黄慧势力其实就是日本，所以Kanbei也就是一个彻头彻尾的日本武士。一方面他崇尚武士道精神，面对任何事情都无所畏惧，并且会去尊敬自己的对手；另一方面，他也有些自大和固执，往往还会意气用事，但也不是全然的刚愎自用，他对女儿Sonja和老兵Sensei还是言听计从的。虽然Kanbei崇尚武力，但他却并非穷兵黩武的独裁者，相反，他始终都是为了维护黄慧的和平而战，当然，还有保护他的女儿Sonja。

历代人设分析

◆刚愎自用的莽夫◆



Kanbei在1代中的形象彻头彻尾就是一个日本兵，一方面由于民族情感，一方面是因为在困难难度下，Kanbei这几关难度都很高，肯定会让饱受挫折的玩家恨得咬牙切齿。Kanbei的形象也很难让人抱有好感，在故事中他也是过分相信自己的实力，对女儿Sonja的忠告也没放在心上，结果被我们玩家狠狠的教训了一通后才有所醒悟。虽然Kanbei面相凶恶，和Olaf不相上下，但实力可要比外强中干的Olaf强多了，而最终关时他为了拯救女儿毅然出征，也让我们对他的印象有所改观。





2代中Kanbei的形象大有改观，头上多了一个发髻，看起来更像是传统的日本武士，而并非侵华日军的形象，这让人更容易接受一些。原本挎在腰间的日本刀拄在了地上，再加上背后那条披风，看起来十分威武。Kanbei的部队注重个体能力，这和崇尚一骑当千的武士精神非常贴近，而他使用SP——Samurai Spirit（武士魂）时，提升攻防的三军部队所向披靡，更有个人英雄主义的气魄！

◆老当益壮的英雄◆



AW1和AW2的老角色到了AWDS中难免都会留下岁月的痕迹，Kanbei自然也不例外，虽然他那身行头没有什么改变，但那把神气的日本刀没了，脸上的表情也不像以往那样镇定自若，而是多了一分疲惫和迷惘。诚然，Kanbei是老了，奥米迦大陆不是他活跃的舞台，可这并不说明他就因此沉沦，相反，他的实力虽不如过去那么霸道，但却多了几分沉稳和老辣，当我们玩家一次次使用Kanbei克敌制胜时，依然能感受到他不减当年的霸气！

AWDS战术分析——Kanbei

Kanbei在2代中就是众指挥官中的佼佼者，虽然有部队造价昂贵的缺点，但性价比出色，除了Sturm外就要属他了。到了DS版中虽然其部队的性价比有所下降，但由于Force和双人战系统的存在，实际上有更大潜力可挖。Kanbei现在仍是数一数二的强角，相信也是大家炙手可热的人选，我们就来全面分析一下他的战术，希望玩家朋友都能用他弘扬不屈的武士精神。

Kanbei的能力相当均衡，除了造价昂贵外没有任何弱点，所以和Olaf一样，战术变化非常多，可以根据不同的搭档人选来变换相应的战术。我们先来看看Kanbei的优缺点，使大家对他有一个全面的了解。注意我们的大前提是禁止Kanbei使用任何加防御的Force，也就是直接防御1、2，间接防御1、2，只允许使用运输防御和让搭档使用支援防御，这也是为了公平起见，否则全防御的Kanbei如同铁板一块，不仅影响平衡性，对战场面上也会非常难看。

先说说他的缺点吧：首先，Kanbei部队造价昂贵是明显的缺点，而换其它指挥官生产部队也是众所周知的。但问题是切换指挥官生产部队，总不如对方两名指挥官全力开工时生产效率高，尤其是当战事紧急，Kanbei被对方特技压制处于不利境地时，再要换人生产部队可能就会雪上加霜了。要解决这个问题的话，除了在平时要合理的利用金钱，尽可能让Kanbei的搭档抓住有限的时间内多生产一些部队备用，另外就是要让Kanbei在指挥部队时，不妨

也生产一些步兵之类的廉价部队，在情况不利时可以拿来垫后防守，以解燃眉之急。不过有Kanbei在阵，部队的生产效率必然就会降低，这只能尽力去弥补，但却是永远无法避免的。其次，Kanbei的部队个体能力很强，但数量往往不占优势，而且高级兵种出现和成型时间往往都会比对手晚，部队转型速度则更慢。所以即使他的部队有以少敌多的本领，但遇到那些兵种相克优势明显的高级兵种时还是有点力不从心，尤其是当战斗发展到对制空权的争夺方面。比如Colin就可以偷偷的量产轰炸机去压制Kanbei，如果Kanbei事先没有去刻意防空的话，那么自己的部队再强，也只有被轰炸机屠杀的份。不过在DS版中由于自己的搭档可以承担起大部分的生产任务，原本这个问题在2代中十分突出，现在也不是那么明显了，必要情况下完全可以把Kanbei放在板凳上，让搭档去指挥作战。还有，Kanbei最惧怕的武器莫过于洲际导弹，而Rachel的SP对Kanbei也有非常可观的效果。想要防范这一点是基本不可能的，唯一的应对之策就是尽可能不要让部队集中在一起，尤其是那些造价昂贵的主力部队，否则吃不了兜着走哦。

其实Kanbei的缺点还都是因为造价昂贵的劣势，而优点自然就源自于部队出色的能力了。首先，Kanbei初期压制能力很强，在小地图上尤其明显。Kanbei的步兵不仅在初期的步兵战中具有绝对优势，而且由于防御高，占领能力非常强，如果有“占领+2”这个Force，基本上就能顺利完成占领任务。侦察车、轻坦克、自走炮都是中前期的主力兵种，同时对手一般没有对抗这种组合的手段的，就算造出来重型坦克一类的高级兵种，也会被自走炮给压回去，如果出直升机的话，Kanbei只需要及时生产一辆对空战车保驾护航就可以了。正因为Kanbei初期优势明显，初期压制无往而不利，就算不能像Max、Jess那样源源不断的生产部队来打“闪击战”，那么在据点争夺方面显然也是有莫大优势的。其次，Kanbei的防御加成配合地形效果则是锦上添花，即使是脆弱的步兵和自走炮，一旦来到了山地或者据点等地形，就算不能成为铜墙铁壁，也不是轻易就可以被消灭的。所以Kanbei要注意对优势地形的控制，必要情况下可以用步兵、运输单位等炮灰来挡路，即使它们最后牺牲，也不要轻易的把优势地形留给对手。再次，Kanbei的陆战优势非常明显，即使是轻坦克、自走炮这样的中级兵种，在地形优势下也能和对方的重型坦克之流对抗，如果部队中多出来一辆巨型坦克，那么基本上可以控制整个地面。不过在制空权争夺方面，Kanbei就稍稍力不从心了一些。武装直升机、轰炸机、隐型战机都在属性上克制陆军，即使面对Kanbei的部队，一样也能掌握优势，所以Kanbei的部队中要准备少量对空战车甚至是战斗机来防空，它们的实用性不高，不宜过多生产，可一旦被击毁时后果会很严重，务必要保护好。而Kanbei自己生产空军的话，一般不会受到太好的效果，因为即使空军攻防能力再强，遇到克制自己的对空战车、战斗机等等也是处于绝对劣势，这样的话Kanbei的个人能力就发挥不出来了，所以量产空军可以说是Kanbei的大忌，大家务必熟记在心。最后，Kanbei的SP效果超群，全军攻防上升并提升反击伤害的那回合堪称所向披靡，对手根本就不敢进攻，只能去收缩防线后撤，避免下回合受到更大损失。这时候Kanbei无论是全速推进还是占领据点，都不会受到多少阻碍，借助SP去强占据点或者偷袭敌总部，成功率也是非常高的，在这一点上就能和Sami的SP相媲美。相对来说，Kanbei的COP作用寥寥，不是非常时期还是不要去用了。

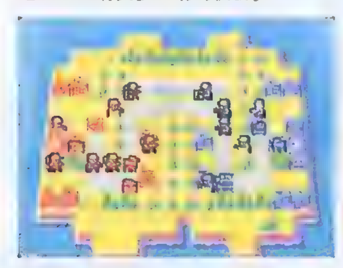
分析完Kanbei的基本特点，相信大家对他也有个大概了解了，接下来我们就介绍他的战术。因为他的战术富于变化，并不像Grit或者Nell等人只拘泥于自己的成名套路，而是根据不同的搭档进行调整的，所以我们还是以分析搭档组合的方式来介绍他的战术。

先来谈谈“强强联合”的组合思想，这要求Kanbei的搭档也承担起重要的指挥任务，而全能的Kanbei就要稍稍收敛一下自己的个性，而是尽可能和搭档采用相同的兵种搭配，从而发挥出两人的最大潜力。举个例子来说，Grit+Kanbei配合时，Kanbei就要有意多使用一些远程部队，而不要固执的坚持生产近战部队了，否则的话就会使Grit形同虚设。其实这样做并不会使Kanbei的实力下降多少，一方面因为他能力全面，没有什么不适合的兵种搭配，另一方面即使Kanbei不常指挥作战，也可以在对手攻击时把他换上来进行防守，尽可能减少损失。总的来说，这种思路下的Kanbei在前期是介于主力和板凳之间摇摆角色，因为要尽量提高生产效率，确保自己部队的数量和高级兵种出现的时间，而后期不存在资金问题时，就可以放心的让他主攻来发挥其卓越的能力。

Max初期具有强大的压制能力，侦察车+轻坦克这样的组合完全足以控制局面，而中期时依靠武装直升机+轻坦克这样立体组合也很容易打破僵局，而且可以加入轰炸机、战斗机、重型坦克/新型坦克/巨型坦克这些高级兵种来稳固局面。由于Max需要源源不断的补充部队，所以Kanbei不宜过多出场，主要就是在恰当的时机登场亮相，利用其强大的能力来控制局面，之后仍要交给Max来继续指挥部队，另外就是当能量槽满时上场使用一次SP，甚至考虑和Max一起发动TB（当然要记着放在第二位行动），从而进一步掌控局面。

如果说PSP和NDS是云，GBA是太阳，那么现在的我则是晴空万里——云，仍未出现，只有太阳相伴。（李建龙）
男，17，辽宁省调兵市第一高级中学高一七班，112700

Jess的特点和Max相似，初期靠侦察车+轻坦克进行压制，但可以更早的让远程部队加入战团控制局面，和Max相比，由于缺少强有力的空军，冲击力稍稍差了一些，但攻守能力更为均衡。Kanbei这时候的任务依然是见缝插针换上场控制局面或者是使用SP甚至配合使用TB，不过Jess由于有远程部队协助防守，所以可以把战斗节奏压下来，这样的话Kanbei有更多上场的机会。



另外一位人物就是Eagle，他虽没有那么强大的攻击能力，但优秀的机动性是得天独厚的优势。只需要3星的COP能很好的完成突袭、游击、强攻、调兵等任务，虽有攻击力下降的弱点，但只要这时候切换给Kanbei指挥，一切问题都将不复存在。我们不过多涉及Eagle的战术，只是要说明一点，Kanbei等于说给以轻灵见长的Eagle提供了一面坚实的后盾，这样Eagle才能尽情的展翅飞翔。此外，虽然Eagle+Kanbei的TB所需代价巨大，一般情况下不建议使用，但它的巨大威力也是不得不承认的：三次行动所造成巨大伤害之余，还完好的保全了自己的部队，使对手无法进行反击，等于说这次TB可以造成连续4回合的有效打击，一举扭转整个战局不是没有可能。

Olaf和以上三位角色又截然不同了，通常情况下他能力不出众，但一下起雪来就勇猛异常，属于那种“半年不开张，一开张就半年”的起伏型角色。过去在分析Olaf的篇章时就提到过他们之间的组合特点，这里站在Kanbei的角度上再补充一些内容：由于Olaf的能力起伏较大，所以高防御的Kanbei则是起到承上启下的枢纽作用，不仅要在Olaf没有能量时挑起大梁稳固整个局面，还要在Olaf下雪后接下他的接力棒，顺利的为这次雪天突袭画上一个完美句号。虽然看起来Kanbei的任务比Olaf要重，不过因为部队造价高，是不宜过多留在场上的，只能靠多生产步兵以及一定数量的远程部队进行防守，从而延缓整个战斗节奏。甚至把Olaf当作辅助Kanbei的角色也未尝不可，只需要在他能量满时上场下雪就够了。

Grit+Kanbei也是一种颇具特色的组合，他们都需要以推进战术为主，也就是步兵+远程部队这种基本组合，这里我们再从Kanbei角度上分析一下。Kanbei和Grit根本没必要区分主次，一般来说，当对方部队迫近，战斗形势紧张时用Kanbei，因为他防御高，而且远程部队的射程这时候往往够用；如果战斗局势没那么紧张，远程部队所起到的作用主要是威慑时，那就换Grit，因为Grit还承担了重要的生产任务。另外Grit能用COP，Kanbei能用SP时，就要及时换上来使用，不要浪费这次宝贵的压制机会。

最后还有两个脍炙人口的角色，就是Hachi和Colin，他们和Kanbei的组合相信是大家再熟悉不过了，Hachi或者Colin生产部队，再交给Kanbei来用，这是一件多么惬意的事情啊！但实际上要用好这两个组合没那么简单，通常情况下他们起伏很大，用Hachi或者Colin生产出大量部队交给Kanbei使用时，自然是趾高气扬，不可一世；但如果被对方利用特技或者操作技巧扳回甚至扭转局势，那情况一下子就跌到了谷底——这时候不得不舍弃Kanbei的高能力，而换上Hachi或Colin去补充部队，在局面上处于完全的被动。要用好这两个组合，还是需要一定的技巧的，这里我们就详细分析一下。

先以Colin+Kanbei为例，注意他们的主次关系不是固定的，可以根据玩家的战术需要进行调整，既可以让Colin作为纯粹的生产角色来支援Kanbei，也可以把Colin放在主攻位置，让Kanbei作为板凳支援。我们先讲讲Colin主攻时的用法，这也是为了和整体内容照应。Colin主攻时手段无外乎初期大肆扩张，利用步兵、运输部队等炮灰延缓对手的进攻节奏，然后积攒出大量金钱，并利用COP“炒股”，最终生产出大量高级兵种来压倒对手。在这个过程中，Kanbei前期要利用他的高防御能力进行扩张，强占一些重要据点并承担起防守任务，尽可能给Colin多提供一些攒钱的机会。Colin手头宽裕并且可以用COP时就换上场，先来一次Gold Rush然后就大量补充部队，本着“没有更好，只有更贵”的暴发户原则尽情生产部队。仅仅靠这些部队当然还是不够的，所以下一步仍要切换回Kanbei，继续让他充当挡箭牌角色，同时也要派上一些高级兵种来维持局面。Kanbei的作用始终都是防守，不要去主动进攻，更不要无谓的损失部队。当Colin和Kanbei不断循环这个“防守——生产”的过程时，手头的高级兵种想必也有了一定规模，厉兵秣马了这么久，也到了扬眉吐气的时候了，这时候让所有部队全线压上并换上Kanbei指挥。由于部队已经成型，所以不太需要Kanbei再去花高价补充部队了。这个打法的思路很简单也有些程式化，但如何利用Kanbei来抵挡住对手大部队的猛烈攻势则是一个要深刻研究的问题，这就看使用者对地图的理解和对局势的把握了。Hachi+Kanbei的打法与其类似，但在细节上却有一些不同，就留给读者去思考吧！

青青牧场



责编/暗凌
文/chinagba 一搭黄土

牧场的主角是辛苦的，每天都有做不完的事；牧场的主角是幸福的，每天都有精灵的协助。除了前几期介绍的工作组精灵，本作中还存在着数十位默默为主角提供帮助的精灵。

一、精灵掌柜——ガッツ

精灵之家的掌柜，也是本作所有精灵的首领，主要工作是调配各精灵的工作事项。但精明能干的**ガッツ**却是一位粗心的大叔，居然把精灵们的宝贝——精灵小婴儿给弄丢了！还好我们的主角帮他找了出来，否则……

二、精灵商人——テンジン

想寻找趁手的道具？想让生活更加多彩？欢迎光临精灵小店（**コロボックルのお店**），不过店长去了哪里？

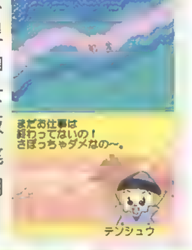


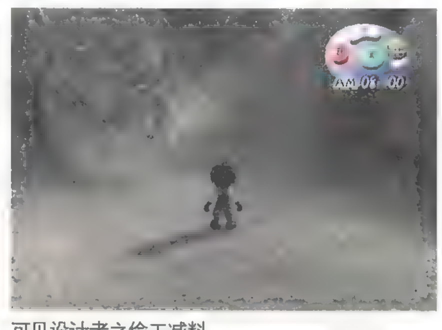


调查旅店二楼尽头的橘箱，也就是班先生用来做生意的道具箱便可找到隐藏的店长。精灵小店的特色商品是首饰、CD专辑、现金券以及牧场套卡。

三、守谷人——テンシュウ

还记得从矿石镇的山顶遥望所见到那个灯火辉煌的小镇吗？矿石镇与忘忧谷的分界点正处于忘忧谷的最东边——穿过山道即可前往矿石镇。NGC版《美丽人生》中，这条山道作为联机点而禁止前行，而本作中则由这位精灵守住出口。不少玩家研究如何达到精灵的要求而出镇，如全部精灵救出、女神救出、与GBA版联机……但经过笔者的一一验证，证明这些条件均不成立，





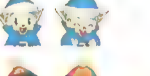
可见设计者之偷工减料。

四、Casino四人组——ダブリン以及ホップス、テップ、ジャン

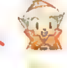
同样的脸，同样的着装，同样的两撇小胡子，只有衣服颜色作为区分的四兄弟，想一夜致富就找他们吧，不过友情提醒：赌博易上瘾，进入请小心……

五、精灵婴儿——ベイビ-

由于掌柜的粗心，**ベイビ-**被遗忘在柜台附







商人





守谷

普通精灵









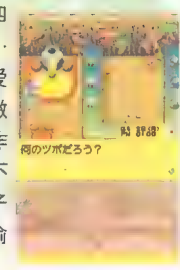

casino四兄弟



掌柜

有时候耐心真的很重要，DSL刚开始时价格之高，就像绚丽的肥皂泡，但破了也就破了，相信当IOSL发售后，这个肥皂泡才会尘埃落定。（顾雷洋） 男，18，安徽省芜湖市第一中学高三三班，241000

近的大水缸中，幸得主角四处搜刮宝物时发现了他……ベイビ－的生日是秋6日，爱好是玩球，爱吃年糕、冰激凌等甜食。很可惜的是本作与精灵婴儿相关的事件并不存在（也不会与主角的儿子共同长大），设计者果然偷工减料，给予强烈谴责。



六、精灵电台——コロボックルステ－ション



1CH天气预报：作为一位牧场主，每天关心天气是必修课。作为精灵电台，本台的预报是绝对准确的，也从来没有出现过“局部地区有雨”这样的话。不过如果一下雨就下上一整天，却不见发洪水，可见忘忧谷的排水系统十分精良……

2CH电视购物：与其说是电视购物，不如称其为家具直销。本台出卖的商品全部是家装产品，质量一流，终生保修，我们的口号是：“房屋永不倒，家具万年存。”如需定购请播如下电话：XXX-XXXXXX转テレビショッピング。

电视直销每周仅播出一集，其他时间则是在推销一些高价商品，不过即使我们的主角拥有10亿精灵币，DJうえぬす还是不会把这些珍稀商品卖给我们……

[illegible]	[illegible]	价格	购买条件
ちゃぶ台	木桌	500G	うえぬす救出
道具箱	道具箱	2000G	うえぬす救出
おしゃれ箱	装饰品箱	2500G	うえぬす救出
时计	钟	2000G	うえぬす救出
整理だな	整理柜	2500G	自宅增筑1次
冷藏库	冰箱	2500G	自宅增筑1次
台所	厨房	4000G	购入冷藏库和整理柜
なべ	锅	10000G	购入厨房
フライパン	平底锅	1200G	购入厨房
ミキサ－	搅拌机	1200G	购入厨房
蒸し器	蒸屉	2000G	购入厨房
オ－ブン	烤箱	2500G	购入厨房
大きいベッド	大床	10000G	自宅增筑2次

3CH情报屋：本台分为两部分，一是提供未救出的精灵动向，一是提供所有精灵的喜好。前期精灵喜好表便是由本台整理而得，不过由于DJ的粗心，里面居然有误报……（喜好表为修正后的结果）。

4CH牧场王之路：本台的终止就是让您成为牧场高手中的高手，无论是土地分类方法还是动物饲养小贴士，本台都会为您一一讲解，唯一的缺点就是，本台的DJ暂时不会说中文……

5CH音乐台：让音乐点亮生活，不过本台仅提供播放器，CD仍需要主角自行购买。CD可以从精灵商店中购得，每辑5张，出现条件各不相同，张张均是牧场历代作品中的经典音乐。与前作相比更是加入了GBA版四季、街道的音乐，且取消了雨声、夜声优先的设定，可随时随地收听优美的音乐。



CD list

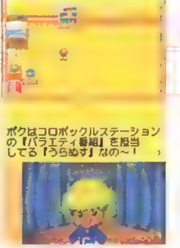
名称	出自作品	[illegible]
第一辑精灵商店开启		
春の息吹	『牧场物语』春の曲	SFC版春季
まちの精灵	『牧场物语』イベントの曲	SFC版事件
花の芽の秋	『牧场物语2』秋の曲	N64版秋季
64メモリ－ズ	『牧场物语2』オ－プニングの曲	N64版OP
マリンジャズ	『PS中秋之月 for girl』オ－プニングの曲	PS版OP
第二辑精灵商店开启		
ときめくココロ	『PS中秋之月 for girl』恋爱イベントの曲	PS版爱情事件
真夏の记忆	『PS2燃起心中的火』夏の曲	PS2版夏季
秋の喜び	『PS2燃起心中的火』森の秋の曲	PS2版秋季森林
しずけさのうた	『NGC美丽人生』牧场内（秋冬）の曲	NGC版秋冬季
ガ－ファンぶる－	『NGC美丽人生』ブル－ば－の夜の曲	NGC版酒吧

尽管手上机器越来越多，游戏越来越多，可兴趣越来越小，时间越来越少，郁闷啊！（俞梦）
男，18，江苏省苏州新城花园23-502，218000

第三辑主角结婚后		
ハルカカナタ	『牧场物语2』No.17の曲	N64版17号曲
君という花	『PS2燃起心中的火』恋爱イベントの曲	PS2版爱情事件
スノ－スマイル	『PS2燃起心中的火』冬の曲	PS2版冬季
かなしみのグラ－ト	『NGC美丽人生』未使用の曲	NGC版未使用曲
たわむれのグスタフア	『NGC美丽人生』诗人の曲	NGC版吟游诗人
第四辑孩子8岁后		
元气よく	『NGC美丽人生』スアリ－家の曲	NGC版运动员之家
ワンダフルライフ	『NGC美丽人生』タイトルの曲	NGC版OP
ミネラルタウンの仲间たち	『GBA矿石镇的伙伴』オ－プニングの曲	GBA版OP
WALK	『GBA矿石镇的伙伴』街の中の曲	GBA版街道
コロボサンボ	『GBA矿石镇的伙伴』ミニゲ－ムの曲	GBA版精灵游戏
第五辑与GBA版联机后		
スプリングHM	『GBA矿石镇的伙伴』春の曲	GBA版春季
サマ－HM	『GBA矿石镇的伙伴』夏の曲	GBA版夏季
オ－タムHM	『GBA矿石镇的伙伴』秋の曲	GBA版秋季
ウインタ－HM	『GBA矿石镇的伙伴』冬の曲	GBA版冬季
ラスト・タンス	『GBA矿石镇的伙伴』エンディングの曲	GBA版主题曲

6CH忘忧谷新闻：本台提供每月时事报道兼提醒功能，每月需要注意的事项、参加的节日均会加以播报，重要日期当天清晨会予以闹钟提醒……“砰”

7CH杂耍表演：如果觉得生活有些无聊，如果您正在路边痴痴的站着不知道如何打发时间，那么本台将带给您最大的娱乐效果。每周不断的播放连续剧，虽然画面不大且单调，但剧情却是相当生动，当然，唯一的问题是……非中文台。



8CH教学指导：新人入门必修课，如果是第一次玩牧场且没有老手指导，建议先看看本台。4CH与8CH合起来便是本作游戏的攻略本、说明书。

牧场百问

GBA版：

班是谁？我收到了他喜欢的东西该怎么交给他？

班是来往于各个村镇的行商人，与NGC版《美丽人生》联机后他才会来到矿石镇。每到周三（水曜日）出现于宿屋二楼走廊尽头。您收到的酒“班先生的最爱”同样需要他出现后才能交给他，交给他后他会卖给你许多珍贵的商品，不过必须准备足够多的钱，因为价格是令人咋舌的。

MM版中如何追求美食家？他喜欢什么？

美食家在料理祭结束后6:00PM–8:00PM会停留在广场上，送各式料理给他即可。注意，GG版他是不会在广场停留的。

赢了赛马但兑换什么比较合算？

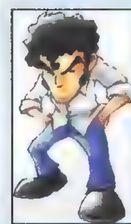
首先要兑换的当然是真实之玉以及力之果实，如果尚未入手整理棚则暂时不用兑换真实之玉。接下来，推荐**ブロ－チ**（手镯），只需18枚券，但出货价可达到2000G。

到哪里购买刷子跟剪刀等？

需要去锻冶屋购买。

晚上做梦梦见自己的GBASP掉进了新买的PG中，急忙拿起来看，谁知从里面掉出了PSP，呵呵……醒来却发现自己的GBASP居然还开着。（李翔） 男，20，河北省石家庄市河北交通职业技术学院交管系经管04-1，050091

爱情攻略之隐藏人物篇



アッシュ

生日：春24日

喜好：**エリ**草（+800）、酒（+500）

常出现地点：农场、酒吧

人物简介：乍一看似乎是忘忧谷为数不多的帅哥+好男人之一，不过灌醉我们女主角MM的罪乃十恶不赦（爱情事件之三）。由于他与**セレナ**青梅竹马，所以心里从未想过要再容纳别人，我们的女主角如果想打动他可要辛苦些了。

结婚前		AM						PM												
		6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	月曜日	家						店					酒						家	
	月以外	家		农								店					家			
雨	月曜日	家						店					酒						家	
	月以外	家		店											家					

注：家——农场右屋　酒——Bar　店——农场商店　农——农场区域

……爱情事件……

黑心事件

爱情度0～

条件：与之先相识

时间：6:00–8:00

日期：除月曜日

地点：农场右屋

天气：无

选项：[何か话でも]→进入下一选项

[じゃ，归るとします]——アッシュ爱情度–1000

→[す好きな食べ物は？]——アッシュ爱情度+3000

[セレナの事どう思ってる？]——アッシュ爱情度–2000

紫心事件

爱情度：10000～

条件：已发生黑心事件且选择无误

时间：9:00–12:30

日期：除月曜日

地点：农场左屋

天气：雨

选项：[气づかてくれたんたよ]——アッシュ爱情度–2000

[元气出しなよ!!]——アッシュ爱情度+3000

蓝心事件

爱情度：20000～

条件：已发生紫心事件且选择无误

时间：6:30–10:00

日期：月曜日

地点：酒吧

天气：无

选项：[もつと饮む]——アッシュ爱情度+3000，酒吧老板ガレッド爱情度不变

[アッシュにもお酒を劝める]——アッシュ爱情度–2000，酒吧老板ガレッド爱情度+3000

黄心事件

爱情度：40000～

条件：已发生前三个事件且选择均无误

时间：月6:00–8:00/23:30–24:00，其他6:00–8:00/19:30–24:00

日期：非节日

地点：农场右屋

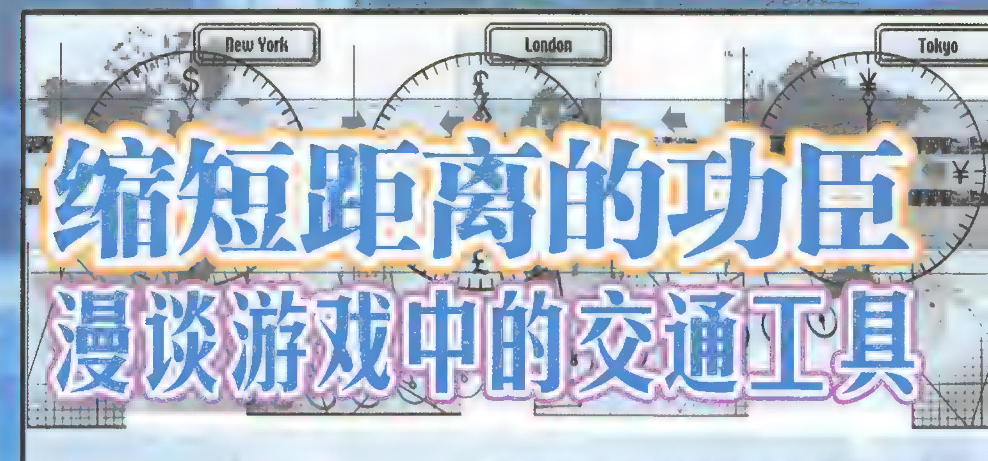
天气：雨

选项：[心配で探しに来た]→进入下一选项

[探して来てつて言われた]——アッシュ爱情度不变

→[绝对戻れるよ！]——アッシュ爱情度+3000

[微妙……かな……]——アッシュ爱情度–2000



缩短距离的功臣
漫谈游戏中的交通工具

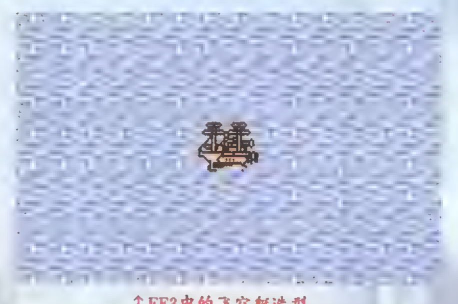
必须要承认，如今游戏中的主人公们个个都是身怀绝技的高手。“日行千里，单骑救主”之类的事情自然不在话下，各种天马横空的故事也都可以随意的出现在游戏中。不知道大家是否留意过，在各种类型的游戏中，有一种组成元素似乎我们平时并没有太多的关注过，但实际上在游戏中却总是能占有非常重要的地位，这就是我们今天要聊的话题——“游戏中的交通工具”。游戏中的交通工具千奇百怪，各具特色。编辑部的众位小编开动自己庞大的游戏知识库搜索着各种有代表性的东西，希望我们的这篇小小的特别策划能够给读者们以启发，来更好地挖掘自己身边游戏的深层乐趣。

来自《最终幻想》世界中的飞空艇和陆行鸟

熟悉《最终幻想》系列（以下简称为《FF》）的玩家都应该知道，在这个系列中虽然每一作之间都有着截然不同的剧本设定和世界观，但是它们之前却始终都有着一些共通的要素在联系着彼此。而这其中作为重要交通工具出现的飞空艇与陆行鸟就是其中非常重要的组成部分。



↑来自于FF1中的飞空艇，开创了历史的先河。



↑FF3中的飞空艇造型。

飞空艇的出现是伴随着整个《FF》系列的，在任何一作《FF》的正统系列中都能够看到它的身影。与传统的日式RPG《勇者斗恶龙》系列(以下简称为《DQ》)相比,拥有飞空艇的《FF》系列拥有着更高的自由度，习惯了古老的踩地雷式步行推进的玩家们，当享受到飞空艇高速的便捷和不遇敌的爽快后，自然会对这样的设计赞不绝口。《FF1》中飞空艇这一设计要素的成功也使得在后面的《FF》中我们都能够看到这个熟悉的身影，显然飞空艇已经成为了《FF》的标志，有时甚至还会成为游戏剧本设定中非常重要的组成部分。尤其是在近期的家用机版《FF》中,因为主机性能的提升,全3D世界的描绘也变成了可能,飞空艇的表现也变得更加具有魄力和张力。享受在世界自由遨游的快乐正是来源于此，难怪在后来会有那么多的RPG作品会争先恐后的效仿来制作类似的东东。

在掌机平台中，近期在GBA上复刻推出的《FF4A》在掌机玩家中引起了不小的话题。跌宕起伏的故事剧情、出色的配乐以及细致入微的角色刻画，让如今年纪偏小的掌机玩家也能感受一下这款数年前SFC平台上的不朽经典作品。在



↑来自于FF9中的飞空艇原画设定图，明眼的人都能看得出来这艘飞空艇在游戏开始不久后就被毁掉了



↑FF12中的陆行鸟是可以从NPC那里租得的

本作的开篇动画中就有一个画面特写是给予飞空艇的，那正是游戏的一个重要线索——巴隆的赤翼舰队。而本作的男主角赛西尔在游戏初期就是赤翼舰队的队长。游戏中涉及到飞空艇的描述很多，期间也更换过多次的飞空艇。而游戏中另外一个与飞空艇密不可分的角色西德作为飞空艇的工程师在整个游戏推进过程中也占有非常重要的作用。不仅在本作中，西德这名角色实际上在历代《FF》中都有出现，并且他所扮演的角色都会与飞空艇有着或多或少的关系。这也使整个《FF》系列中充满了更多的戏剧色彩。再说回到《FF4A》中，在这个世界中只有第一军事强国巴隆才拥有制作飞空艇的技术，也因此才会出现弱肉强食的战争。当游戏发展到后期时，主角等人才了解到将这样超现实技术流入到地球的实际是与赛西尔有着相同血脉的月之居民，更加让人感到意外的是众人一直以来寻找的仇人哥尔贝扎也不过是个被操纵的傀儡，甚至还是赛西尔的哥哥。虽然在本作中飞空艇并没有做到接近主角的位置上，但却也出尽了风头，有如此多的戏份，也足以说明在《FF4A》中它有着怎样重要的地位。

相比之下，陆行鸟在《FF》系列中的实际作用并没有飞空艇来得大。因为在大部分正统作品中到了游戏后期，主角进行较长路程移动多是使用飞空艇，而陆行鸟更多的是在游戏前期帮助主角们渡过难关。但是这些却无法阻挡陆行鸟成为《FF》系列的当红明星。且不说众多在家用机和掌机平台上以其形象为主角制作的游戏，就在历代《FF》正统系列中出现的陆行鸟主题音乐就已经凸显出了其重要地位。这个起源于《FF2》，以现实中鸡与鸵鸟的结合体而塑造出来的形象，凭借其可爱的造型在众多《FF》传统角色中脱颖而出，受到无数玩家的喜爱。实际在历代的《FF》正统系列中，陆行鸟并不只是单纯的以交通工具的方式出现在游戏中，有时甚至还会成为游戏中玩家的伙伴。这其中最有代表性的莫过于在《FF5》中与男主角巴茨共同冒险的陆行鸟。在近期的家用机平台《FF》中，陆行鸟也非常多的出现在CG动画中，并且在战争中扮演坐骑的形象。而在开创3D版《FF》先河的经典作品《FF7》中，培养黄金陆行鸟也是游戏中一个非常重要的收集要素，甚至许多飞空艇无法抵达的地方必须依靠黄金陆行鸟的能力才能获取。可见在《FF》的世界中陆行鸟是个多么重要的组成角色。

在GBA版的《FF4A》中，陆行鸟扮演了一个并不太重要的角色，除了在世界各地分布的若干的陆行鸟森林外，游戏中只有极少的几处主线情节必须依靠陆行鸟的帮助才能通过。而用来存储道具的胖陆行鸟也仅仅是出现在后来的通往月球的“月光之琼”飞船上。在游戏中能够与其亲密接触的地方比较少，实在是个不小的遗憾。随着家用机版《FF》的不断向掌机平台移植，掌机玩家将逐渐的认识和了解这个可爱的动物形象，相信所有人都会喜欢上它，只不过千万不要仅仅



↑[illegible]在日本某游戏展[illegible]
陆行鸟[illegible]

将它看做是一种交通工具，更多的时候它更是我们的好朋友。

陆地类交通工具

车辆无疑是我们日常生活中最常见的，也是在游戏中最常见的交通工具。比如，剑纹这两天玩的PSP版《盗墓者传说》，游戏中的女主角劳拉·克劳馥就搞到了一辆“杜卡迪”名牌越野摩托车，这辆意大利产的跑车性能强劲，价格不菲，实在让人羡慕。越野摩托车一般用于越野比赛，严格地说这时它就不是交通工具，而是比赛用具了。但是，劳拉驾驶摩托是为了赶路，当然骑在上面顺便开开枪打打敌人也是很正常的，后面还骑车追赶了一辆火车，所以劳拉这辆越野摩托车是很正规的、优秀的交通工具。



出现车辆最多的游戏，我知道的是《横行霸道3》，也是在PSP上玩的。从名称就不难看出这个游戏中车辆的重要性，即便另一个译名《偷车贼》也说明了这点。在游戏中，玩家所在的城市“自由城”的大街上充满了各种类型的车辆。不知道有没有人数过游戏中共有多少辆车，总之是太多了。自由城这个地方最大特点就是自由，这么多车你就随便抢吧！去哪儿都方便！但是要小心这些车都很容易撞坏，即便只撞路边的行人，也不能保持长久稳固。坏了之后就需要再次抢车了。从这点可以看出，《横行霸道》这个游戏的系统设定有多邪恶……



有个游戏也是以开车为主，但是车却永远不会撞坏，而且无论你开得有多邪恶——这个游戏就是《疯狂出租车》。这个游戏中的玩家作为司机驾驶着一辆固定车辆，就是说这辆车不能换，要从头开到尾。这辆车不但不会被撞坏，而且还具有超能力。比如不需要能量的瞬间加速，更夸张的是这里面的车从二代开始学会了跳跃……

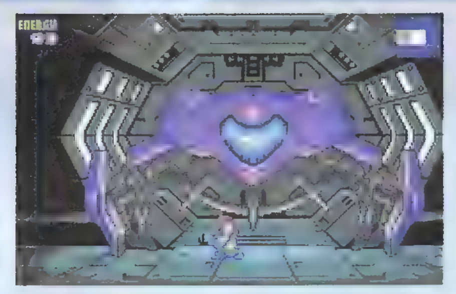


车辆作为最常见的交通工具，有个游戏想必大家都知道，那就是《街头霸王II》！嘿嘿，你想到了吧！我说的就是那辆可怜的汽车。打吧！拆吧！这辆车的主人我不清楚（是不是肯的?)，有没有拉过人，谁也不知道。是不是还能开，我也不管。但是我敢肯定，这辆车是我们大家都喜闻乐见的。因为这辆英雄式的汽车从诞生以来，不知道被全球玩家拆了多少次，并且拆车活动还在持续。



飞行类交通工具

有个我非常喜欢的游戏不能不提。主角每次出场都驾驶着一辆飞船，孤身一人穿梭于宇宙之中，然后前往某个星球，刚要降落就发生事故啦，接着主角的能力就丧失了……这个身穿铠甲的主角还是个女的！没错，这个游戏就是《银河战士》！萨姆斯驾驶的飞船质量不错，在NDS《银河战士Prime 猎人》中，萨姆斯驾驶飞船飞行在Alimbic Cluster星系之上，多次穿梭于四个星球之间。无论来回驾驶多少次，飞船都不会出毛病，当然也不允许出毛病。飞船质量让人羡慕。不过后来在《银河战士 融合》中，萨姆斯的飞船在太空中，和陨石进行了一次“亲密接触”。这之后萨姆斯就不得不更换了新飞船，毫无疑问新机器的质量更好了。



除了萨姆斯使用飞船当“代步”工具，让人想不到的是库巴也爱坐飞船，或者说飞行器。他很多次出场都驾驶着飞船，比如在SFC的《超级马里奥RPG》开始，库巴大王就驾驶着一个便捷的小飞行器抢走了碧奇公主。在掌机上的马里奥游戏中，库巴也多次乘坐飞行器。就拿GBA上的《马里奥和路易RPG》来说，蘑菇城堡遭到了豆国坏蛋入侵，公主优美的嗓音被吸走了，坏蛋计划用公主的嗓音唤醒豆星，但是没想到这个公主却是替身。当然这都是后话了，一开始马里奥都被蒙在鼓里。库巴这时也赶到了城堡，照例还是来抢公主，但是他发现来晚了一步，于是驾驶飞船邀请马里奥和路易一起去找回公主的声音。这之前库巴研制出了一艘新型飞船，所以他和马里奥兄弟去救碧奇公主时，显得非常嚣张、神气。不过飞船被坏蛋卡米的魔法秒杀……



另类交通工具

说到马里奥游戏我就想到了水管，这个东西太神奇了，马里奥兄弟站在上面去哪都行，比汽车飞机方便多了。剑纹根据最初的资料研究得知，马里奥是被管道吸进去的，然后瞬间就来到了新地方，竟然有点《黑客帝国》的感觉。当然，洛克人那种传送装置也让我向往。我一直想知道管道是怎么工作的，也想知道如果马里奥和路易同时进入一个管道的两头，会发生什么情况。后来在《马里奥和路易RPG》中，马里奥和路易结伴行动，始终形影不离。当然管道也是两人同时进，这次进入管道竟然出现了特写镜头，大家上眼。原来这么费劲，我在想马里奥以前每次进入管道不会也是靠爬的吧？汗了！



作战型交通工具

在许多游戏或动谩中，交通工具不仅仅是作为一般用途，而更多的是被改造，作为移动型兵器来使用，使得它们成为两用化。这样一来不会因为单纯的运输作用，而没有还手之力。在掌机范围的游戏作品中就有不少这样的例子，本来想和大家多说一些，可是想了想，还是找一些有代表性的来谈一谈吧。

《铳钢战记》
——多元化战斗交通工具代表

在原来的寻宝团中介绍过《铳钢战记》这个游戏，在KONAMI出品的这款类似《口袋妖怪》的机器人作品中涉及了多种交通工具，而所涉及的范畴也不只是三栖这么简单了。在这款作品中，交通工具被叫做铁机兵，而这些机体不仅担任着通过固定地域的使命，还装备了各种武器，可以用他们来战斗。

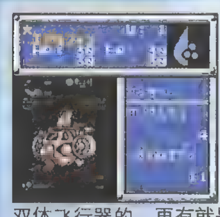
—— 寻找现实的影子 ——



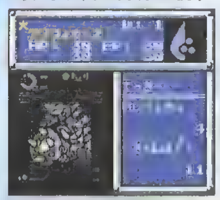


在游戏中，火车是最先遇到的铁机兵，在有铁路的地方就可以遇到它。火车在铁路上行驶时显得不是很快，而在后期还可以遇到巨大化的火车，它的速度是普通火车的2倍，用起来十分舒服。从游戏中的样子来看，无论是最初的还是后期巨大化的，都保留了现实中火车的造型，不过普通火车的进化形态居然是飞机，挺不理解的。

刚刚提到了飞机，现在就说一下它。飞机在



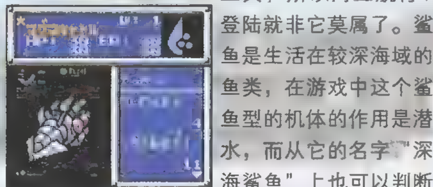
游戏中是非常泛用的代步工具，只要是能使用飞机的地方基本都不会选择去走路。在游戏中，飞机有3种，一种是图中的，另外一种是类似双体飞行器的，再有就是刚刚提到的火车进化形态。图中的飞机和现实的直升飞机有些类似，侧面的两个螺旋桨在起飞的时候是背冲地面，到空中后才转为我们所看到的角度，游戏中通常不设跑道，所以垂直起降是飞机必备的。此外可以看到机头部位装有武器，可以用于平时的战斗。



游戏中有特殊地形（比如冰面和沼泽），就要有相应的交通工具来通过。从图中不难发现，游戏的设定和现实中的一样，在冰面上行走的机器，为了增强抓地、不打滑，轮子部位都是用履带代替。而在沼泽上行走的，相对要增加浮力，所以使用的是类似气垫一样设备。虽然是空想科学的作品，但还是能从里面找出不少现实中的影子。

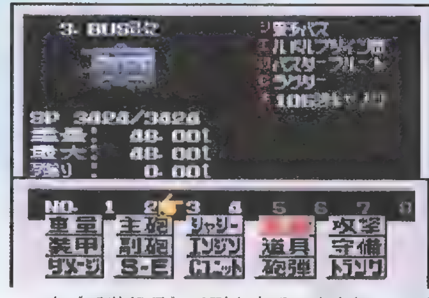
—— 仿生学的高度体现 ——





我们还是继续说这个游戏。除了取材自现实中的设定外，还有很多利用仿生学的地方，比如这三个机体，除了最后那个“乌贼”外，我们都可以从它们的样子上来判断是做什么用处的。海龟在自然界是生活在海洋中的，由于海龟可以上陆，而在游戏中也没有船型的交通工具，所以海上航行+登陆就非它莫属了。鲨鱼是生活在较深海域的鱼类，在游戏中这个鲨鱼型的机体的作用是潜水，而从它的名字“深海鲨鱼”上也可以判断它的作用了。最后要说的是这个“乌贼”，不从名字看的话，很多人会以为它和“鲨鱼”的作用差不多，但实际上它的作用是潜入地中，给予它这种设定的原因大概是因为那倒霉的钻头脑袋，能辨认它到底是做什么用的唯一证据就是它的名字（岩浆乌贼）了，不过乌贼钻地的设定也太扯了。

《重装机兵》——[illegible]交通工具[illegible]



在《重装机兵》系列中出现不少车辆，不过大多都是装甲车、坦克之类，吉普车虽然也能算到我们今天谈论的话题范围中，但吉普车上增加武器做军用化已经是一个没有什么谈论价值的话题了。我们今天的主角就是这位名为“野巴士”的战车。野巴士是《重装机兵2》中的第3辆战车，当地村民因为野巴士的暴走而过着不安定的生活，而主角一行人的到来，让村民看到了希望。不过那个看到站牌停车的设定确实非常搞笑，就好像猫会去玩毛线球一样。野巴士可以像其他战车一样装主炮、副炮，而且车体实际上有点装甲车的味道。想象一下，如果平时我们上班下学都乘坐这种巴士车的话，后果也可想而知了……

当现实插上幻想的翅膀

如果说《黄金太阳》1代中的地图可以用脚丈量的话，那么2代的地图实在是大到让人吐血，好在1代的主角们最终登上的那艘船成为了2代中的代步工具。从海洋到河流，这艘船都可以畅行无阻，主角们乘坐着这艘大船周游世界毫不费力，从极北之地到极南之地，需要的只是几分钟的

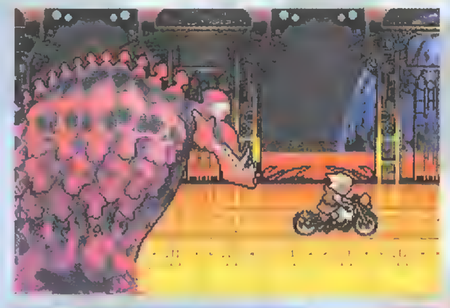


海上航行而已。到后来这艘船竟然还升级成为了“飞船”，装上了一对翅膀，就可以借助魔力浮在空中，升级之后的船不仅速度比以往快上好几倍，而且还可以在陆地上到处飞，连停船靠岸然后下船步行前往目的地的工夫都省了。不过飞归飞，这船还是无法越过山脉的，不然还真的成了飞船了。既然说到翅膀，那么不妨再多YY一下，如果像《海贼王》漫画里那样，借助强大的气流飞到了天上，航行在云海之中，会是怎样的一番情景呢？

自行车实在是一种很便利的东西，那种走路太远坐车又太近的路程，骑自行车就正合适，也许是《口袋妖怪》的制作人对自行车很有感情，所以游戏里一直都有自行车的设定？在金银版之前的游戏里，自行车都只有一种而已，宝石版之后就开始有平地用和沙地用两种自行车的分别，我们都知道在沙地上骑自行车难以把握方向，所以游戏中的沙地自行车选择了跳跃这种前进方式。实际上就技术动作来说，提起前轮的动作很多人都能做到，提起后轮就难得多了，连续跳跃大概只有极限运动的爱好者能做到吧，从这个角度来看，游戏里的那辆自行车一定有什么特殊设计吧。除了用来在城市之间旅行之外，自行车的另一大妙用是骗步数，说出来大家都心领神会，在蛋孵化之前可以骑上自行车在一条较长的道路上来回跑，这个时候大可以一边看书一边用手来回按方向键，省时又省力。



从拉风的角度来说，莫过于骑着棺材摩托车，长长的围巾随风飘扬的造型了。《我们的太阳》系列在第三部作品中加入了棺材摩托车这一设定，可惜的是在游戏流程中它的作用并不大，出现的次数也不多，难道制作人只是想用它来增加主角的拉风度，外加让主角闲的时候来一场摩托车竞赛？就个人爱好来说，我比较喜欢滑板，特指柯南同学的滑板。虽然太阳能的动力系统使用限制比较大，不过踩着滑板追汽车这样的情





景是普通滑板不能胜任的。《名侦探柯南 被盯上的名侦探》这一作里，滑板的作用相当大，不过想必动作苦手对踩滑板过迷宫的那一关会怀有怨恨吧。

“喂喂，你知道吗？在这个魔法学校里存在着一件不可思议的事情，每年学校的大门都会被神秘的破坏，好恐怖啊！”这个魔法学校可不是霍格沃茨，而是《魔法假期》里的那个学校，玩过的人看到这里大概能会心一笑，其实校门不是被什么神秘力量破坏的，而是被司机大叔粗暴地撞坏的。魔动巴士是学生们旅行的交通工具，后来则变成了穿梭在各处的时空机器，魔法的力量果然神奇，此外这辆巴士还可以提供住宿，不在主角队里的校友们大概在车内过着悠闲的生活吧。到了续作里，游戏的舞台被搬到了某个太阳系，取代魔动巴士的是火箭，不过空间折叠技术应该沿用了下来，从这颗行星到那颗行星，也许不过几秒的时间吧，只是不知道这次被破坏的，是学校某建筑的天花板，还是可能作为发射基地的操场。以后的续作中，会不会回归纯朴把交通工具设计成飞天扫帚呢？

从步行到汽车的出现，从蒸汽机车到磁悬浮列车的飞跃，人类的每一次科学技术变革都推进了交通的发展，有了便利的交通工具，天涯也变成咫尺，连天上的明月都不再遥不可及。幻想的领域没有界限，探索的精神没有止境，也许有一天，游戏里的交通工具也会在现实中出现哦！



文责/暗凌

PSP	MMV	2006.04.27
	RPG	1人/5040日元
无垢的生命 新牧场物语		352K

《无垢的生命》中，所有作物的种子都可以在第一年买到，所以出货表上的作物收集最为容易，其他物品都需要到第二年以后才能收集到。

花草一览

日文名称	中文名称	生长时间	再收获时间	出货价
チュ-リップ	郁金香	7天	5天	60G
ヒアシンス	风信子	7天	6天	60G
パンジ-	三色堇	7天	4天	80G
ひまわり	向日葵	8天	—	70G
バラ	玫瑰	12天	5天	300G
コスモス	波斯菊	7天	—	70G
キャッツテ-ル	猫尾花	7天	4天	20G
ポインセチア	一品红	14天	3天	100G
ペパ-ミント	薄荷	7天	2天	50G
バジル	罗勒	7天	2天	50G
ラベンダ-	薰衣草	10天	2天	70G
ロ-ズマリ-	迷迭香	7天	2天	70G
カモミ-ル	甘菊花	10天	4天	70G

本作中的花草大部分都是可以多次收获的，不过有很多种子只有在第二年才能买到，而且第二年增加的种子里，有一部分是可以春季到秋季一直种植的。玫瑰一般都开红色的花，偶尔有开白花的玫瑰，售价会额外的高哦。

自生收获物一览

日文名称	中文名称	单个重量	出货价
黑トリュフ	黑孢块菌	50g	600G
ポルチ-ニ	宝仙尼菌	50g	45G
エノキタケ	冬菇	50g	15G
シメジ	口蘑	50g	40G
キクラゲ	木耳	25g	20G
白キクラゲ	白木耳	25g	25G
マツタケ	松蘑	50g	500G
ベニテングダケ	毒蝇蕈	50g	2G
紫シメジ	紫口蘑	50g	5G
パパイア	木瓜	200g	800G
バナナ	香蕉	300g	60G
ランブ-タン	红毛丹	25g	25G
カカオ	可可	25g	125G
イチジク	无花果	50g	150G
オリ-ブ	橄榄	25g	125G
ヘビイチゴ	蛇莓	25g	25G
カキ	李子	50g	60G
クリ	栗子	50g	50G
モモ	桃子	100g	300G
ブル-ベリ-	蓝莓	25g	150G
リンゴ	苹果	100g	150G
ポポ-	万寿果	100g	20G
ペピ-ノ	拍平缕瓜	100g	50G
スズラン	铃兰	100g	90G
ユリ	百合	100g	400G

所谓自生收获物，指的是那些生长在野外的可收获物，包括蘑菇、水果和花，如果没有超市买的度量袋，就不能收获这些东西。上表中的“单个重量”指的是一个蘑菇、一个水果或一朵花的重量，表中的出货价则为单个重量的出货价。自生收获物中，黑孢块菌和宝仙尼菌是蘑菇大赛前接受委托后才能收集到的，其他蘑菇常年可以采集，水果未成熟时调查果树可以得知其成熟日期，铃兰是冬季出现的，而百合是第二年才出现的自生收获物。

其它出货物一览

日文名称	中文名称	出货价
ライフエッグ	LIFE鸡蛋	50G
ライフミルク	LIFE牛奶	150G
ライフウ-ル	LIFE羊毛	800G
ライフチ-ズ	LIFE奶酪	250G
ライフマヨネ-ズ	LIFE蛋黄酱	200G
木材	木材	10G
石材	石材	5G
巨人の木材	巨人之木材	250G
ヴォルケ-ノ矿石	沃尔凯诺矿石	40G
イ-スタ-矿石	伊斯塔矿石	30G
ただの矿石	普通矿石	10G

得到巨人之斧之后，蓄力使用砍掉田地里的木枝就可以得到巨人之木材，比普通木材的出货价高不少哦。

本作中做料理不需要购置各种厨具，甚至连原料都不需要特地准备，只需要每周看电视学习料理方法就可以了。在自家的料理台可以不限次数的随便做料理，当然也存在熟能生巧的设定，刚开始做出来的味道不怎样，渐渐的就能做出好的料理来。随着季节的不同，料理中还会有利用时令蔬果的菜色，做出每种料理的的次数都一一被记录下来。

料理一览

飲みもの

紅茶	まずい紅茶
	ストレートティ
	アップルティ
	ミルクティ

コーヒー	まずいコーヒー
	コーヒー
	カフエオレ
	ウインナーコーヒー

ハーブティ	まずいハーブティ
	カモミールティ
	ラベンダーティ
	ミントティ

切る料理

サラダ	まずいサラダ
	イタリアンサラダ
	フレッシュサラダ
	春キャベツのサラダ
	トマトサラダ

フルーツデザート	ひどいフルーツデザート
	フルーツデザート
	フルーツのヨーグルトソース
	パパイヤフレッシュ
	トロピカルカクテル

切る料理 上级

スシ	スシ盛り合わせ
	スシ盛り合わせ 职人の味

サンドウィッチ	ふつうのサンドウィッチ
	おいしいサンドウィッチ
	BLTサンド
	フルーツサンド

煮る料理

シチュー	インスタントシチュー
	ビーフシチュー
	かたまり肉のシチュー
	牛肉の赤ワイン煮(迂入)み

カレーライス	インスタントカレー
	カレーライス 甘口
	カレーライス 中辛
	カレーライス 超辛口

切る 飲みもの

野菜ジュース	绿の残りもの野菜ジュース
	赤い残りもの野菜ジュース
	ミックス野菜ジュース
	赤い野菜ジュース
	绿の野菜ジュース
	トマトジュース

フルーツジュース	フレッシュジュース
	ヨーグルトミックス
	豆乳ミックス

ケール汁	ケール汁

煮る料理 上级

煮鱼	生臭い煮鱼
	煮鱼
	煮鱼 料亭の味
	カレイの煮つけ

煮物	肉じゃが インスタントの味
	肉じゃが
	とり肉とサトイモの煮物
	野菜の煮物

ポトフ	インスタントのポトフ
	ポトフ
	とり肉と根菜入りポトフ
	ロールキャベツ入りポトフ

スパゲティ	ゆですぎたスパゲティ
	インスタントミートソース
	スパゲティミートソース
	スパゲティペペロンチーノ
	スパゲティカルボナーラ
	ナスのスパゲティ

焼く料理

オムレツ	オムレツ 初心者の味
	オムレツ
	チーズオムレツ
	じゃがいもとベーコンのオムレツ
	ふわふわプレーンオムレツ

ハンバーグ	ハンバーグ 初心者の味
	こげたハンバーグ
	ハンバーグステーキ
	ルシーハンバーグ
	きのこハンバーグ

焼く料理 上级

焼き鱼	こげた鱼
	焼き鱼
	焼き鱼 职人の味
	アジの盐焼き

ステーキ	味の无い焼きすぎのステーキ
	ビーフステーキ
	ビーフステーキ シェフの味
	ガーリックステーキ

オーブンの料理

ローストビーフ	ただの焼いたビーフ
	ローストビーフ
	ローストビーフ ハーブソース
	ローストビーフ 和风ソース

グラタン	インスタントソースグラタン
	ダマの残ったソースグラタン
	チキンとマカロニのグラタン
	ホタテとじゃがいものグラタン
	えびとマカロニのグラタン

ピザ	冷冻ピザ
	サラミとピーマンのピザ
	チーズとハーブのピザ

オーブンの果子

パン	インスタントミックスのパン
	焼きたてパン
	焼きたてパンとぶどうパン
	くるみとアーモンドのパン

ケーキ	まずいケーキ
	ショートケーキ
	フルーツタルト
	チョコレートスペシャル
	フラワースペシャル



[illegible]苦等四年的世界球迷再次迎来了属于他们自己的节日。同期举行的法网、NBA总决赛、世界女排[illegible]色。这个夏天是属于球迷的，也是属于我们的！

作为世界足联官方唯一指定的06世界杯足球游戏，《FIFA 2006世界杯》可以说是遍地开花，占据了几乎现今的所有主流平台。相比其它足球游[illegible][illegible][illegible][illegible]在球员能力、主力阵容以及阵型编辑上，由“足[illegible][illegible]系列在向《WE》借鉴和靠拢后所带来的可喜改[illegible]声在外，但近些年来却少有人问津，绝大部分喜[illegible][illegible]下《FIFA》吧，看看这个PSP上的系列最新作带给我们怎样的惊喜。

画面、音效篇

虽然游戏是全平台制作，但作为掌机的PSP平台在画面的表现上显然要与家用机和PC平台有一定的差距，缩水也是在所难免。从实际的游戏画[illegible][illegible][illegible][illegible]吧……但是至少很清晰。鉴于有着强大“残像”功能的PSP液晶屏，当年《WE9》就因为这个问题而被众多《WE》FANS炮轰至“渣”，本作的[illegible]体来说本作的画面表现还是相当不错的，至少能[illegible]得了。

[illegible]不仅有数量众多的足球相关歌曲被收录到本作中，[illegible][illegible]明的对比。当客队球员的进球或者犯规时，主队球迷都会给予恰当的“嘘声”；而当本方球员有了[illegible][illegible]因而取消的现场解说，在本作中却在丝毫没有缩[illegible]效果虽然还远达不到真实比赛的情形，但是却可[illegible][illegible][illegible][illegible]厂商在技术力上的优势，真是应了那句话：“事上无难事，只怕有心人！”EA公司的制作态度[illegible]

操作、现场解读篇

[illegible][illegible][illegible][illegible]

游戏好似人生，但人生不能游戏，游戏中错过或失误的地方还可以用存档补救，但人生中过去的就永远成为历史了。（杜增文）
男，17，辽宁省沈阳市皇姑区天山路44-1-3-1，110031

[illegible]

台则出现了一面倒的局面。而EA厂商也看到了自己的游戏与后辈之间存在的差距，他们放下了前辈的架子，开始了长时间虚心向后辈学习模仿[illegible]个性，但实际上如果真的是从最早时就开始支持这个[illegible]曾经有位著名的足球比赛评论员说过：[illegible]而业余球员则是传人。”现在的《FIFA》系列也[illegible]

—— 操作详解 ——

进攻时	
L键	假动作
R键	加速
方向键	调整战术
模拟摇杆	控制球员移动
△键	传身后球
□键	传中/长传
○键	射门
×键	短传

防守时	
L键	呼叫同伴来进行夹防
R键	加速
方向键	调整战术
模拟摇杆	控制球员移动
△键	守门员出击
□键	铲球
○键	断脚下球
×键	换人

进阶操作（进攻时）	
L键	假动作
R键×2	使己方一名球员快速在自己身前插上
SELECT键	缓慢带球
L键+模拟摇杆	连续假动作

进阶操作（进攻时）	
L键+□键	高速长传
禁区边缘时□键×2	低平传中
L键+○键	挑射
△键×2	过顶传身后球
L键+×键	二过一配合
×键	短传

◆关于本作操作中的一些心得：

[illegible]一直以来的粗犷。但是在键位组合上却显然是借[illegible]相比，本作在长传的准确度上要更高一些，尤其是L键+□键打出来的长传，低平的弧度和高速的球速非常适合防守反击时使用，本作中射门、传[illegible]PSP用的模拟摇杆定位起来会比较难，尤其是在[illegible]是后点，再依靠模拟摇杆来定位传出的方向。在用△键传身后球时，本作与《WE》有一些不同，[illegible]的设计更加有“技术含量”。

本作在个人盘带时终于不再是老《FIFA》中人[illegible]不错的效果。

文、责/岚枫

原地按L键	缓慢向正前方“踩单车”
加入跑状态按L键	突然的变向跑并且大步趟球，有时可以造成人球分过
模拟摇杆“后”+L键	原地“踩单车”
连点L键并配合模拟腰杆	马赛回旋



学习是主食，游戏是调料，没有主食，我会挨饿，没有调料，主食也会变成无味。（谢乾）
男，18，江苏省张家港市南丰中学，215628



文/剑魂

ATLAS是Advanced Tactical Legion for Allied Security的简称。这个组织是由多个联合国成员国组建的精锐师团特种部队，组建的目的是处理全世界各种邪恶势力，任务是抵抗全球的恐怖行动分子、战争犯、黑市交易黑手和以征服世界为目标的疯子，而它的存在是不为公共所知的，作为绝密被各国政府隐藏。

作为ATLAS新上任的一名战地指挥官，你的任务是率领来自全球50个国家的精英师团，以充足的战车和武器力量消灭某些犯罪集团。

游戏操作

◆战前准备：

×:开始战斗　○:退出战斗

□:任务信息　△:指挥官和部队信息

◆战斗画面：

十字键	移动光标
摇杆	地图视点
×	确定：两个部队在一个位置，按×键后会有菜单提示选择某个部队
○	取消：移动光标到下一个可行动的单位
□	显示部队武器攻击范围；再按一下显示移动距离；再按取消显示
△	部队信息
R	按住显示地图

系统详解

◆**移动和攻击**：部队的基本动作。近战部队要先移动到敌人旁，然后才能发动攻击；远程攻击部队移动后，将无法再次攻击，需要等到下个回合进行原地攻击。

◆**地形影响**：地形对部队的影响是多方面的。防御力方面，很多地形都能对处于其上的部队提供额外的防御力，有些恶劣地形则会削弱部队的防御力。其次是移动力，像沼泽、树林之类的地形会严重影响地面部队的移动。树林和城市两种地形是可以破坏的，破坏树林可以给部队开出新的前进路线，而破坏城市则可以减少敌军的资金收入。

◆**占领建筑**：游戏中有多种建筑物。比如，能够得到资金的城市建筑、能制造部队的各种兵工厂以及各种强力的场地武器，这些建筑可以使用步兵占领。各建筑都有固定的“占领点数”，一般来说步兵部队的HP对应了“占领点数”。比如一个HP为10的士兵执行占领行动两回合，即可占领一个占领点数为20的城市。

◆**资金来源**：游戏中唯一的资金来源就是占领城市。占领一个“占领点数”为20的城市每回合可获取$2000，而15点的城市可以获得$1500。

◆**场地武器**：这种建筑武器攻击范围很大。占领后屏幕左下角的“占领点数”旁会显示另一个数字，表示要经过几个回合才能发动下一次攻击。

◆**特殊行动**：除了步兵的“占领建筑”外，游戏中还有很多其他的特殊行动指令，比如Spec Ops和Corvette设置地雷和浮雷，Sniper等部队的隐形，Truck和Transport的补给等等。把部队移动到有运输能力的部队旁边时，会出现搭乘指令（Load）。

◆**燃料和弹药**：除了步兵之外，其他部队都需要燃料支持，燃料消耗量和移动距离有关。而陆军和海军部队没有燃料就无法移动，空军的飞机则会直接坠毁，所以要小心。大部分武器都有弹药限制，也要小心，因为一旦弹药用尽就会无法攻击。获得燃料和弹药的方法有两种：一是在占领的建筑内停留一回合，二是制造Truck和Transport提供补给。

◆**师团技能**：游戏中共有36个师团可以选择，每个师团都拥有自己的技能，当自己的部队受到攻击后，师团技能值就会增加，最高可积攒两级技能，可发动一级或二级技能。

故事介绍和功略流程

1悲伤的召唤

故事：集合你的部队，ATLAS被召唤，需要帮助寻找失踪的科学家。我们派你过去。

战争迷雾：有
天气：晴

胜利条件：消灭敌方所有部队或者占领敌军主基地。
失败条件：我军所有部队被消灭或者我军主基地被占。

可选师团：Regulars Long Shots　　Deep Freezers
敌军师团：Black Bears

初期部队配置:Grunt x3　　Scout x2　Half-Track x1　　钱：$2,000

流程攻略：搭载步兵沿路占领各种建筑，得到钱后造兵向前支援。第一关非常简单，轻松获胜。



2不幸的孩子

故事：某人绑架了将军的儿子，集合你的部队，这不是演习。

战争迷雾：无
天气：晴

胜利条件：消灭所有敌军部队或者占领敌军主基地。
失败条件：所有我军部队被消灭。

新增师团：Card Sharks
敌军师团：Butchers

初期部队配置：Grunt x2　　Scout x1　Half-Track x1　　钱：$10,000

流程攻略：一开始应尽快占领Factory，出现两台新兵种——Rocket Launcher。敌军兵少但是资源很多，还要小心Butchers的空降兵，利用Rocket Launcher远距离削弱敌军部队，适当时机派出战斗部队进攻，可取得胜利。

3敌军要害

故事：指挥官，绑匪躲避我们，我们要依靠智慧深入敌军阵地！

战争迷雾：无
天气：晴

胜利条件：消灭所有敌军部队或者占领敌军主基地。
失败条件：所有我军部队被消灭。

新增师团：Fire's Reign
敌军师团：Death Notices

初期部队配置：Grunt x4　Scout x2　Half-Track x6　Rocket Launcher x1　Utility Helicopter x1　　钱：$0

流程攻略：这关开始我军同样没有建筑物，建议一开始迅速使用Utility Helicopter将两个Grunt送到左侧占领敌军城市。然后观察敌军远程攻击部队的攻击范围，在攻击范围外集结部队，然后一鼓作气突破防线，优先消灭令人讨厌的远程攻击部队。另外，要小心敌军在右侧桥上埋伏了地雷，可以派Scout前去探道。

4大军逼近

故事：指挥官！我们发现了敌军的武器库，出发进入那里将其占领。

战争迷雾：有
天气：晴

胜利条件：占领坐标点（11，1）的建筑。
失败条件：所有我军部队被消灭或我军主基地被占。

新增师团：Conquerors
敌军师团：Black Bears

初期：Grunt x1 Half-Track x6 Spec Ops x3 钱：$2,000

流程攻略：这关开始右侧不远处有两架敌军最强悍的地面Tank，可以使用Spec Ops的放置(Lay Mines)或远程攻击慢慢削弱它们，配合半履带装甲车(Half-Track)将其干掉。而上方的沼泽地，机动部队移动困难，可以使用步兵(Grunt)前进探路，而Half-Track部队和Spec Ops沿右边前进。后面敌军会派Tank支援，而我军同样会增派三辆Tank增援。

5草皮上的战争

故事：Scavenger和他的手下遭到了攻击，但是要阻止他，我们就必须要占领他的供给基地。

战争迷雾：无
天气：雪

胜利条件：占领坐标（18，1）的建筑。
失败条件：所有我军部队被消灭或我军主基地被占。

新增师团：-
敌军师团：Suppressors

初期：Grunt x3 Scout x5 Tank x2 Spec Ops x1 Gunship x2 钱：$2,000

流程攻略：这关开始我军周围是森林，一旦攻击树木，敌军就会警觉并向我方突进，所以首先要找好突破点，然后抢先占领地图中间的建筑物。敌军能量槽满后会派出隐形坦克Concealed Tank参战，而当我军部队接近目标建筑时，敌方会用两辆Tank和两辆Rocket Launcher来进行防守，所以要小心。

6下沉或航行

故事：很明显，Scavenger已经沿水路逃跑。指挥官！追赶上他，并阻止他的行动！

战争迷雾：无
天气：晴

胜利条件：破坏敌军六个Transport。
失败条件：一个敌军Transport逃出地图。

新增师团：Killing Depths
敌军师团：Dead Lines

初期：Grunt x2 Corvette x4 Submarine x6 Transport x2 Gunship x2 钱：$8,000

流程攻略：敌军Transport的脱出地点在地图的右上方，左侧小岛上有一个飞机场，用Grunt占领后可以制造些Gunship作为支援。敌舰队中的一艘Battleship火力强大，最好使用Gunship和Submarine空中和水下联合攻击将其干掉，而Submarine就能对敌军Transport进行方便的打击

7桶中的鱼

故事：指挥官！我们确定了敌军的指挥中心。赶到那里找到幕后的黑手！

战争迷雾：有
天气：晴

胜利条件：消灭所有敌军部队或者占领敌军主基地。
失败条件：40回合后敌军仍然生存。

新增师团：Hangmen
敌军师团：Hitmen

初期：Grunt x2 Scout x1 Rocket Launcher x1 钱：$2,000

流程攻略：这一关敌军在基地附近的多个Sniper让人非常难受。建议先造出Half-Track，配合Rocket Launcher将敌人Half-Track歼灭，并掩护步兵占领战场中部的兵工厂。最后使用Scout找到隐身的Sniper，将其全部干掉。

8调虎离山之计	故事：我们的指挥基地有麻烦了，我们必须回去，尽可能救出更多的人！
战争迷雾：无 天气：晴	胜利条件：坚持30个回合或者消灭所有敌军部队或者占领敌军主基地。 失败条件：所有我军部队被消灭或我军主基地被占。

新增师团：Trickster
敌军师团：Vicious Pests

初期：Grunt x4 Spec Ops x2 Scout x1 Rocket Launcher x1 Tank x4 Half-Track x3 Truck x1 Anti-Aircraft Gun x2 钱：$2,000

流程攻略：战场中间防御基地中的部队要全力退守，使用Spec Ops在桥梁上埋雷，Tank小心躲避Tank-Buster的攻击，右下方的增援部队全力前进，使用对空Rocket Launcher和AA Gun对付空中敌人。

9铁手套	故事：我们不得不把最后的弹药送到危机基地，不要让任何人阻止我们的前进！
战争迷雾：无 天气：雨	胜利条件：将我军Truck护送至临时基地。 失败条件：我军Truck被毁。

新增师团：– 敌军师团：Talons

初期：Grunt x4 Spec Ops x2 Rocket Launcher x2 Truck x1 Anti-Aircraft Gun x3 钱：$2,000

流程攻略：这关一开始就要把Spec Ops向右移动，让其来到Truck位置清除右侧森林，可以只移动一个，让另一个留下对付敌军Half-Track，而其他部队合理分配迎击左侧敌人。可优先使用AA Gun干掉一个Grunts，然后用另外两部AA Gun深入攻击Tank-Buster，可以让Grunt占领城市，建造回复HP的基地。后期以全力攻击敌军空中力量为主。这关可选择Long Shots师团，利用其增加移动力技能，也可以选择Deep Freezers师团，因为其HP回复技能对战斗很有帮助。

10看门狗	故事：据悉，不明部队获得了重要机密，我们需要获得它！
战争迷雾：有 天气：晴	胜利条件：消灭所有敌军部队或者占领敌军主基地。 失败条件：所有我军部队被消灭或我军主基地被占。

新增师团：Ragtags
敌军师团：Flesh Rippers

初期：Grunt x2 Transport x2 钱：$2,000

流程攻略：抢夺资源关，尽可能多制造Grunt，利用Transport把它们快速移动到各个小岛上占领建筑。这样，后面的战斗就可以轻松获胜了。



11服从命令	故事：现在我们在"看门狗"的领地有了根据地，大战即将展开！
战争迷雾：无 天气：晴	胜利条件：消灭所有敌军部队或者占领敌军主基地。 失败条件：所有我军部队被消灭或我军主基地被占。

新增师团：Widowers
敌军师团：Vicious Pests

初期：Grunt x2 Spec Ops x1 Tank x2 Half-Track x1 Scout x1 钱：$2,000

流程攻略：这关开始用Scout搭载Grunt快速占领战场右侧的海港，建造Submarine对付敌军的Battleship。Spec Ops照例使用地雷在敌坦克必经之路安置地雷，配合坦克抵挡住敌人的攻击，然后进行反击即可。占领战场左下角的兵工厂可以生产Concealed Tank。另外，由于战线很长，要配置一部Truck给部队提供补给。

12解决敌人

故事：“看门狗”从我们的手中溜走，指挥官！逮住并解决它！

战争迷雾：有
天气：晴

胜利条件：消灭敌军Transport。
失败条件：敌军Transport逃脱。

新增师团：—
敌军师团：Vicious Pests

初期：Grunt x1 Rocket Launcher x1 Transport x1 Battleship x1 Submarine x1 钱：$10,000

流程攻略：这关开始使用Submarine往前探路就能发现敌军的Transport，然后使用Battleship对付敌军Corvette，通常能够对其一击必杀。接下来敌军Transport会往右侧逃跑，使用Submarine探路找到它，然后使用Battleship攻击。由于这关主要是海战，所以建议使用Killing Depths师团。这关还有个保险的打法是，使用Transport把Rocket Launcher运到左侧小岛上，在上面等待敌军Transport。

13沉默地躺着

故事：我们的智能网络发现“看门狗”的部队离开了检测范围。指挥官！追杀他们！

战争迷雾：无
天气：晴

胜利条件：消灭所有敌军部队或者占领敌军主基地。
失败条件：所有我军部队被消灭或我军主基地被占。

新增师团：Foxholes
敌军师团：Creeping Doom

初期：Grunt x2 Tank x1 Anti-Aircraft Gun x2 Transport x1 Battleship x1 钱：$2,000

流程攻略：这关难度不高，我军机动部队不用怕潜伏的敌军隐形Sniper。后期敌人会不断派出的Sniper和Spec Ops偷袭主基地，在基地安置些机动部队即可。



14面包屑

故事：被偷的武器重新浮出水面，原来是“Shadow Nation”抢走了它们。

战争迷雾：无
天气：雨

胜利条件：消灭所有敌军部队或者占领敌军主基地。
失败条件：所有我军部队被消灭或我军主基地被占。

新增师团：Clean Kills
敌军师团：Plague Bringers

初期：Grunt x2 Scout x1 Tank x1 Utility Helicopter x1 钱：$2,000

流程攻略：此关唯一要注意的是战场中央附近的场地武器——Concussion Blast，它能让范围内的部队下一回合无法行动。所幸只对空军和士兵起作用，地面车辆不受影响。当然占领这种建筑是必需的，首先发展车辆，占领战场中间的几个建筑，占领战地武器后，战斗就容易了。

15护航

故事：武器丢失了，但是我们跟踪到几个没有标记的卡车。武器很可能是它们偷走了！

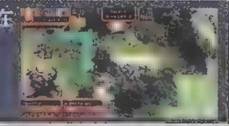
战争迷雾：有
天气：雨

胜利条件：消灭敌军两台Trucks。
失败条件：敌军一台Truck逃脱。

新增师团：—
敌军师团：Death Notices

初期：Grunt x3 Utility Helicopter x1 Gunship x4 Stealth Fighter x2 钱：$2,000

流程攻略：这关开始可以先使用Stealth Fighter寻找目标，敌军Trucks在战场中间，建议使用Grunt堵住战场中部山谷出口，再利用Gunship围攻。



16清理战场

故事：你毁掉了货车，但是有些奇怪，指挥官！让你的部队安全离开。

战争迷雾：无
天气：晴

胜利条件：消灭所有敌军部队或者占领敌军主基地。
失败条件：所有我军部队被消灭。

新增师团：–
敌军师团：Undertakers

初期：Grunt x4 Scout x2 Tank x2 Rocket Launcher x2 Anti-Aircraft Gun x1 Gunship x2 钱：$2,000

流程攻略：这关一上来敌军就拥有强力的战地武器——Napalm Blast，它发射的燃烧弹能对目标和其周围造成伤害，并能在地面燃起大火阻挡行动，火要三个回合才会熄灭。该关挡住敌人攻击后全力反击即可。建议积累资金发展空中力量。



17AGL Zero

故事：一架飞机离开了飞行控制雷达区，我们相信幕后黑手就在上面。

战争迷雾：有
天气：晴

胜利条件：消灭所有敌军部队。
失败条件：所有我军部队被消灭。

新增师团：– 敌军师团：Thunder Strikes

初期：Grunt x4 Scout x2 Sniper x2 Tank x2 Rocket Launcher x1 Anti-Aircraft Gun x1 Gunship x1 Utility Helicopter x1 钱：$0

流程攻略：这关开始我军只有战场左上角的EMP Blast，所以没法生产部队，也不需要占领城市了。与敌军接触后，我军会得到两架前来支援的Tank-Buster，然后这关的战斗就会轻松多了。



18盲眼

故事：天气卫星发生了故障，这会让很多人的生命遭到Shadow Nation的威胁。

战争迷雾：无
天气：晴

胜利条件：占领敌军主基地然后全体撤出小岛。
失败条件：24回合后仍未占领敌人主基地。

新增师团：– 敌军师团：Bandits

初期：Grunt x3 Spec Ops x5 Gunship x2 Utility Helicopter x2 Tank-Buster x1 钱：$0

流程攻略：这关难度很高，使用普通战术很难取胜。小岛上有大量敌军防空部队，所以我军空军完全被压制。首先使用Tank-Buster干掉小岛右侧Rocket Launcher，然后用Gunship攻击Rocket Launcher和下方AA Gun，使用Utility Helicopter寻找小岛上的敌军Sniper位置，然后使用步兵前去吸引敌军部队，使用Spec Ops放置地雷和远程攻击对付敌军AA Gun和Half-Track，全力抵抗敌军远程部队后，即可占领敌军主基地，然后撤离小岛。

19接力赛

故事：我们对"Shadow Nation"进行了打击，但是我们仍然不能确定他们怎么干扰这些卫星的。

战争迷雾：有
天气：晴

胜利条件：40回合内占领所有城市。
失败条件：40回合内未占领所有城市。

新增师团：Swarming Wasps
敌军师团：Butchers

初期：Grunt x2 Spec Ops x3 Scout x2 Tank x1 Truck x1 Rocket Launcher x2 Gunship x2 Tank-Buster x1 钱：$0

流程攻略：这关的任务是占领，小心敌军潜伏的Sniper。占领第二个城市后敌军会派出几个步兵并试图夺回城市，可以使用空军将其消灭。这关建议使用Long Shots或者Widowers师团。

20开路先锋

故事："Shadow Nation"引诱来了一个资深科学家为他们服务，我们必须尽快抢回她。

战争迷雾：有
天气：晴

胜利条件：消灭所有敌军部队。
失败条件：所有我军部队被消灭或我军主基地被占。

新增师团：－　　敌军师团：Plague Bringers

初期：Sniper x2　Rocket Launcher x1　Anti-Aircraft Gun x2　钱：$2,000

流程攻略：这关开始使用Sniper向左占领敌军兵工厂和机场，然后把部队向上方推进，利用不断制造的部队进行支援，但要注意敌人对我军后方的进攻。



21空中打击

故事：你逐步深入敌人领土，但是注意你的身后。

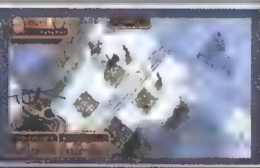
战争迷雾：有
天气：晴

胜利条件：消灭所有敌军部队或者占领敌军主基地。
失败条件：所有我军部队被消灭或我军主基地被占。

新增师团：－　　敌军师团：Hitmen

初期：Grunt x3　Scout x1　Gunship x2　钱：$12,000

流程攻略：本关初期可建造Utility Helicopter和Half-Track，使用Utility Helicopter搭载Grunt占领机场和兵工厂，使用Half-Track进攻左侧兵工厂。这两处都占领后的战斗就容易了。



22前夕学习

故事：我们已经准确地找到科学家的位置，指挥官，我们需要你把她带回来！

战争迷雾：无
天气：晴

胜利条件：占领坐标点（7，2）的建筑。
失败条件：所有我军部队被消灭或我军主基地被占或者40回合内未占领目标建筑。

新增师团：－　　敌军师团：Black Bears

初期：Grunt x2　Scout x2　Tank x2　Anti-Aircraft Gun x2　Rocket Launcher x1　钱：$2,000

流程攻略：要占领(7,2)必须利用敌军机场，造出Utility Helicopter运兵占领。这关我军有Air Strike，可以轰炸道路。敌军会全力防守机场，还有Concussion Blast对我军步兵使用，所以一定要尽快占领机场。占领机场后，敌军会有Anti-Aircraft Gun和Rocket Launcher出现，可使用空军保护。



23模糊的预测

故事：我们一定要阻止"Shadow Nation"的计划，第一步是干掉他们的精英部队。

战争迷雾：无
天气：晴

胜利条件：消灭所有敌军部队或者占领敌军主基地。
失败条件：所有我军部队被消灭或我军主基地被占。

新增师团：Haunting Wills　　敌军师团：Undertakers

初期：Grunt x1　Spec Ops x1　Scout x2　Anti-Aircraft Gun x1　Rocket Launcher x1　Utility Helicopter x1　Stealth Fighter x1　钱：$10,000

流程攻略：这关敌人有一架超级隐形坦克Super Stealth Tank，它的射程很远并且威力大，对任何部队都是一击必杀。攻击它的方法是占领坐标(10,4)的城市，然后占领右上角的敌军兵工厂，这样我军就会出现一架SP Tank-Buster，使用某个部队来到Super Stealth Tank附近让其现形，然后使用SP Tank-Buster将其干掉。

24覆盖物

故事：我们找到了卫星的部件，将它夺回是我们的目标。

战争迷雾：无
天气：晴

胜利条件：消灭所有敌军部队或者占领敌军主基地。
失败条件：所有我军部队被消灭或我军主基地被占。

新增师团：Fighting Vipers
敌军师团：Iron Knights

初期：Grunt x2　Scout x1　钱：$2,000



流程攻略：这关森林很多，所以应当重点发展步兵和空军。开始制造Utility Helicopter，让Grunt搭乘占领地图上方的兵工厂，再令Grunt占领Napalm Blast，接下来的战斗就轻松了

25即将毁灭的城市

故事：这是"Shadow Nation"的总部，指挥官，你曾经训练得很好，这次该用了。

战争迷雾：有
天气：雪

胜利条件：消灭所有敌军部队或者占领敌军主基地。
失败条件：所有我军部队被消灭或我军主基地被占。

新增师团：Voodoos
敌军师团：Dead Lines

初期：Spec ops x1　Sniper x1　Scout x1　Half-Track x1　Anti-Aircraft Gun x1　Gunship x2
钱：$2,000

流程攻略：这关战场有很多沼泽地，使用Spec Ops和Gunship配合向上占领Air Strike，其余部队在右侧两头把守，有钱则造更多战车推进攻。后期我军会出现Battleship，可用来支援进攻部队或防守Air Strike。

26追赶天气

故事：Patriarch和他的手下利用天气控制器消失了，假如我们阻止他们，我们将挽救无名的生命。

战争迷雾：有
天气：雨

胜利条件：消灭敌军两艘Transport。
失败条件：一艘敌军Transport逃脱。

新增师团：Storm Riders　　敌军师团：Plunderers

初期：Grunt x3　Utility Helicopter x2　Gunship x3　Corvette x3　Transport x1　　钱：$2,000

流程攻略：又是一个消灭Transport阻止敌人逃脱的任务，和前面相比，这次敌人的海军和空军力量非常强大，所以要避免和敌军护卫部队的战斗，目标指向Transport即可。开始先使用Grunt占领场地中部的Satellite Laser和下部的兵工厂，和附近的两个城市获得资金，然后在左上角敌军逃脱路线附近使用Corvette和Gunship等待，左下角Corvette在水面放浮雷，下方兵工厂被占领的话，制造一架Rocket Launcher支援。

27倾盆大雨

故事："Shadow Nation"的天气控制器就在眼前。指挥官！控制你的手下前进，将它破坏！

战争迷雾：无
天气：雪

胜利条件：破坏敌军的天气控制器。
失败条件：所有我军部队被消灭或我军主基地被占。

新增师团：-　　敌军师团：Section 8s

初期：Spec ops x1　Sniper x1　Scout x1　Half-Track x1　Anti-Aircraft Gun x1　Gunship x2
钱：$2,000

流程攻略：最后一关了，敌军开始的实力非常强大，敌军的天气控制器在场地右下角主基地附近，它会按照顺序变化晴天、雨天、雪天三种天气，不过玩到这里的朋友只要逐步推进没有太大问题。第二回合我军会有两名Sniper出现，合理运用直到将天气控制器破坏。


LARA CROFT
TOMB RAIDER
LEGEND
PSP
Eidos
2006.06.09
AVG · 1人/39.99美元
盗墓者传说
记忆容量800KB

基本操作

摇杆	移动
十字键	
上	手动瞄准
左	左方向选择道具
右	右方向选择道具
下	急救包
×	跳跃
□	互动键
□+摇杆	调整视角
△	使用物品
○	下蹲/滚动
L	视角归中
L按住	锁定目标
R	射击
Select	PDA
Start	暂停

系统讲解

游戏系统

存档：在游戏中，每过一段路程就会出现Checkpoint，玩家不慎死后重玩会在这个位置出现。而在游戏中随时都可以按Start键进入菜单，选择Save进行存档。选择Load读取进度则在存档时的上一个Checkpoint位置出现。

奖励品：每关场地中都包含了若干隐藏宝物，称之为奖励品。根据获得的难易度，奖励品分为三种：金、银、铜。获得它们后可以开启各种游戏内容，比如人物信息、劳拉隐藏服装等。奖励品隐藏的非常有趣，而奖励品的收集则是这个游戏的精髓，所以尽量不要错过每个奖励品。

换装：获得每关的奖励品后，在Croft Manor中劳拉的卧室或者在主界面选择关卡时可以选择开启的新服装。

动作系统

跳跃：按×键和摇杆跳跃，按住×键可以跳的高些。连续按×键可以做出连续跳跃动作。

悬挂：跳到物体或建筑边缘，可以用双手悬挂其上。如果没有抓稳会出现△提示，赶紧按下△键抓牢。使用摇杆左右移动。连按△键可以快速移动。如果上面有边缘，按×键可以跳上去。按○键可以落下到下一层。

翻滚：按下○键下蹲。跑动中按下○键，会作出翻滚动作。可以滚过低矮通道。

爬杆：抓住竖着的杆时，按摇杆上下可以爬动。按上和△键快速爬动。

绳索：跳到空中悬挂的绳索上，可以抓住绳索。然后推摇杆前方向作出摆动动作，再按跳跃即可荡出去。

钩绳：按△键向前扔出钩绳。使用钩绳可以拉回远处奖励品。屏幕上方出现标记时，按△键可以悬挂上去。

推拉：靠近木箱等物体，按□键抓住，然后摇杆推动或拉动物品。

游泳：在水面或水下按摇杆前向前游动。按×键上浮，按○键下沉。按前游动时，连按△键可以加快游动速度。

游戏流程攻略

MISSION 1_玻利维亚

今天早些时候，ANAYA给我打来了电话。她说她听说到一个传言：玻利维亚的一个古代寺庙中有一个华丽的石台。它可能是我正在寻找的那一个。于是今天早上我的第一件事就是出发去那里！

奖励品：	金1	银5	铜10

从悬崖爬上来后，直行在前方左侧狭缝里找到奖励品（铜1）。跳过断桥，在前方左侧通道找到奖励品（铜2）。游过瀑布，爬上石台，推下石头后跳到前方平台。爬上石壁上的藤条，来到上方平台，再跳起抓住空中下垂的藤条，先不要荡到前方瀑布内，而是向左侧调整视角，荡到洞内，在里面得到奖励品（银1）。出来后来到旁边山洞，来到外面。



跳起抓住石缝向左侧移动，跳到瀑布水上时，前方一个大圆石滚落下来，紧贴左侧石壁等它滚过后继续前行。利用半空中的横杆，左移荡到前方平台，跳抓住右侧平台后上方出现敌人。用枪将他干掉，前行地上树干的左侧得到奖励品（铜3）。爬上树干，在翘起的一端向前跳起，来到高台上。推下方石压起树干，然后利用树干上的横杆荡到前方平台上。

前方入口有一个金属圆盘挡路，使用钩绳将其拉下。消灭里面说话的敌人，爬上流水的石壁，这个石台会塌陷，连按△键快速移动到左侧，然后借助横杆和石缝来到上方平台。在平台尽头跳起抓住空中下垂的藤条，荡到前方瀑布上侧洞内，得到奖励品（铜4）。下来后在右侧尽头利用横杆来到对面平台。干掉出现的敌人，用钩绳荡到断路对面。

这里先不要着急右拐前行，这里拐角处的左侧上方有一个奖励品（铜5），调整视角后放出钩绳得到它。前行走到空地发现一处人工建筑和守卫的雇佣兵，这里前方地方有一堆石头，按□键对其射击的话，会使石头从斜坡滑落砸死下面的敌人。这个□互动键多用会事半功倍。

沿着斜坡滑下，在右角里面找到奖励品（铜6）。干掉几个敌人，在角落几个方石垒起来的地方找到奖励品（铜7）。然后利用绳子荡到对面，干掉这个区域的所有敌人。在石阶左侧平台的洞内得到奖励品（银2），然后沿石阶进入建筑。

使用钩绳荡过塌陷的道路来到里面，进入左侧狭缝区域找到奖励品（铜8）。利用两根铁链跳到上方洞内，落下来到下个房间。前行进入水中，下沉向右侧游动来到旁边区域，浮出水面找到奖励品（铜9）。然后再次进入水里，从水下有发光细沙的通道游过去，上岸后干掉一只豹子。看准时机跑过张合的石壁，推着箱子移动通过两个石壁。

来到前面的大房间内，正前方的门关闭了。先到右侧爬上铁链来到高台上



找到奖励品（铜10）。这个房间地面上有三个机关，拉右侧箱子压住地上机关。然后来到下方干掉豹子，拉出石板下面的箱子。箱子拉出后，石板压箱子这头就会下来，然后把箱子推到石板上面。来到旁边石台上，跳向石板另一头把箱子弹到对面高出平台。把它推到中间机关处，前方石门开始活动。此时就剩最后一个机关了，千万不要直接去踩。否则将得不到金奖励品了。正确的方法是，滚动翻过机关，这时石门不能完全打开。然后观察石门，会发现它上面两侧有两个小凹槽，这个凹槽是可以抓住的。门的两侧都有两条凹槽。站在机关上，石门上升，当石门上升，石门上的凹槽和墙上的高处凹槽对齐时，赶紧从机关上走开，这时石门呈半开状态。从左侧铁链上去，沿石缝锁链来到石门处，抓住石门旁的缝隙向上跳，来到石门正上方小房间找到奖励品（金1）。

先不要进石门，来到右侧（进大门方向）跳到石台上，沿着石缝来到铁链处，爬过铁链找到奖励品（银3）。原路返回进入石门，按相应按键躲避机关来到里面。机关下方有一个奖励品暂时无法拿到，先往前走抓住平台边缘，利用凸起向下来到下方房间。干掉一只豹子，推动墙上微微闪光的石头，进入山洞找到奖励品（银4）。

出来后在一侧稍高的平台上跳向铁架，连续跳过转动铁架来到墙上的石沿处。移动到石沿右侧，跳向旁边石沿，然后跳向身后铁架，再跳到石洞找到奖励品（银5）。然后利用石沿来到上方通道，发生情节后跑过断桥，干掉所有敌人后通关。

MISSION 2_秘鲁

罗兰特（Ruthland）暗示石台和帕拉伊索附近的废墟有关，并且他提到了Amanda。也许Amanda那次没有遇难？我希望Anaya能够在那里和我相见。我知道我们在那里也许什么也找不到，除了一堆尸体。Amanda也许也在其中，但是我希望能够确定她是否真的死了。

奖励品：	金1	银2	铜8

从开始位置向右来到右侧房子后面，从平台上去来到房顶。在边缘出现△提示时，跳起使用钩绳荡到街对面房上，下去找到奖励品（铜1），然后利用木箱离开这里。

通过石门来到下个广场，发生情节后，干掉所有敌人。在这个广场转一转，很容易在一个角落找到奖励品（铜2）。然后爬上汽车旁边的小木棚，跳到旁边屋顶，利用横杆来到前方平台找到奖励品（铜3）。

从屋顶下来后，爬上旗杆来到木屋二层。按□键开门在屋子里找到奖励品（银1），出来后利用钩绳来到对面二层走廊。把房间中的敌人干掉，得到桌子上的手雷。从另一扇门出去，来到外面一直前进，干掉大批敌人。在几个木桶旁的通道内找到奖励品（铜4），然后来到街道尽头的摩托车处。



驾驶摩托车前进，操作方式为：×键加速、○键刹车、R键射击、射击时按L键切换目标。骑着摩托车和敌人战斗非常刺激，一定小心不要高速撞到石头上，因为直接撞到一下就会死。尽量多使用□键发动场地互动攻击，会达到事半功倍的效果。一路上急救包很多，看情况拾得恢复。跳过木桥后遇到几辆卡车，攻击卡车上的敌人和其推落的木箱，然后把摩托车开到卡车上。

情节过后，劳拉开始回忆当年。从开始地点翻滚通过矮洞，向前走跳起利用横杆通过断路，在离Amanda不远时，似乎有什么怪物出现，山洞上方石头塌陷挡住了去路。从另一侧前进，翻滚通过栅栏见到倒在地上的Sarah。推箱子到地上大机关位置，爬上去利用长矛荡到上方平台，在上面找到奖励品（铜5）。然后利用右侧石壁凸起跳到前方平台上。

继续前进遇到Kent，他被困在山洞内。把压住机关的石球推开，然后爬上进来时的平台跳到绳子上，利用绳子荡到上方房间和Kent会合。怪物出现……这时注意屏幕右下角出现劳拉图标时表示可以控制劳拉行动，赶紧向前跑躲避怪物，跳入下个房间。爬上高处平台，把上面的石球推下来压住地面机关，使长矛出现。爬上高台利用长矛和绳子来到上面，先别着急进门，右侧有一个奖励品（铜6）不要忘记拿。

进门后利用横杆来到大房间，发生情节……回到现实后，在这个区域寻找，在箱子后找到奖励品（铜7）；在木栅栏后找到第二个奖励品（铜8）。跳入水中，沿着通道游到下个大房间，注意浮出水面补充氧气。来到大厅，拉动四个发亮的机关，把水放出去。然后在一个通道中找到奖励品（银2）。利用石壁上的凸起和钩绳来到外面。在塌陷的地板处根据屏幕按键（上、×、△）来到对面大厅。

来到这里后调整视角观察左上方，一个石球在石台上，使用钩绳将它拉下来。把它推到前方左侧机关上，然后把另一个石球推到右侧机关上。爬上右侧石梯，利用石梯和凸起来到上方，把第三个石球推下，下来把它推到中间机关上，打开了中间的密室。爬上中间梯子进入密室，发生情节……

情节过后向右跳起，抓住石沿，一路向左侧爬行跳跃，来到绳子处。跳到绳子上，首先爬到绳子高处，向左侧破损的石台上方石缝荡去，抓住石缝向左移动，来到上面找到第四个石球。把它推下去后，返回大厅地面，把石球推到中间机关上，中间的雕像再次升起露出奖励品（金1）。获得后原路返回，再次来到绳子上后，向右侧平台荡去。从平台上滑下，来到下方将敌人干掉。然后原路返回，经过之前有水的隧道，来到外面最初下水的区域，干掉众多的敌人后，这关就结束了。



MISSION 3_日本

好久没有见到高本(takamoto)了，我怀疑上次见面后他就把我忘了。假如他还有那块断剑，他将失去比脸更多的东西。

奖励品：	金1	银4	铜6

来到吧台和服务员交谈，然后来到一侧走廊

（非电梯走廊）进入办公室。然后返回大厅发生情节，干掉所有敌人后乘坐电梯来到楼顶。来到铁栅栏内有个油桶的地方，射击油桶炸开栅栏。顺着管道爬上去，来到天花板的玻璃那里继续向上爬，在最顶层有一个木箱。用手动瞄准方式打开后找到奖励品（铜1）。



下来用钩绳拉开玻璃罩，进入下方房间。在楼梯下的木箱中得到一个奖励品（铜2）；在一堆纸箱后的木箱中得到一个奖励品（银1）。然后驾驶摩托车来到楼顶，从断桥处飞过，中途要按键（△、×、○）来到对面。

先不要向前跳，而是落到下方木板，来到尽头打开木箱得到奖励品（铜3）。然后上来利用横杆来到前方木板上，手动瞄准射击显示牌上连接处，放下绳子。利用绳子来到前方，使用绳索滑行到对面平台。

使用钩绳拉动前方悬挂的平台，然后趁机跳上去，再使用钩绳悬挂在空中。转向右侧，荡到右侧平台。再用这个过程来到楼顶。干掉楼顶的敌人和几条狗后，进入楼内。沿楼梯向下，打开箱子获得奖励品（铜4）。然后上楼，从扶手断开的地方来到管道上，跳到右侧墙上的横杆，右移向后跳到管道上，在箱子内获得奖励品（银2）。然后到下个楼层，开门进入房间。

干掉敌人后，在办公室一侧的小隔间中的木箱里找到奖励品（铜5）；在稍高的两个并排文件柜中找到另一个奖励品（银3）。然后来到电视屏前，使用钩绳拉下圆盘。然后用手动瞄准射击挂住电视屏的两个挂钩，电视屏就倒下了。干



掉敌人，从后面的门出去。

沿着横杆往上爬，利用钩绳拉动楼前的广告牌制造道路，一直往上开门进入大楼。干掉所有敌人，从进门右侧上楼梯，在上面的木箱中找到奖励品（铜6）。进门楼梯旁的小房间里有四个文件柜，从其中一个里面找到奖励品（银4）。

然后从蓝绿色的玻璃门进入下个房间，在监控室内墙上开启机关，会看到外面走廊里布满了红外线，而前面墙上是自动机枪。使用监控器会看到很多房间的摆设。来到外面推动圆球通过红外线走廊，这时自动机枪的子弹会被圆球挡住。在下个房间干掉敌人后，用钩绳拉动天花板悬挂的大龙，用它把前方玻璃撞开。干掉敌人后爬上去，先别进电梯。向右走，拉动一个红色箱子，把它从大龙撞开的地方推下去，得到里面的奖励品（金1）。

进入电梯，遇到BOSS——高本。下层有四个自动机枪，非常危险。所以要马上从雕像后的铁杆爬上二层。Boss攻击方式主要是两种：低空攻击和中空攻击。跳跃躲避低空攻击，滚动躲避中空攻击。和他距离很近时，他还会发出竖着的冲击波。注意躲避和使用急救包很容易获胜。



MISSION 4_加纳

从直升机上得知罗兰特去了非洲加纳，看来我的下一站也是那里。

奖励品：	金1	银4	铜5

从开始位置向前走，然后跳入水中。在水下找到奖励品（铜1），在下个区域的水下找到另一个奖励品（铜2）。其实这些奖励品在水面就可以看到，然后再潜入水下拾得比较方便。向前游动时，会发现下方洞中有一个银奖励品，不过由于水流目前还不能游进去。爬上小岛后，从水闸右侧平台上去，跳到绳子上拉动水闸。然后下来用钩绳拉倒水闸，把瀑布分开出现神庙。先不要进入，返回前面的水下得到那个奖励品（银1）。



回到岛上进入通道，在水路前使用钩绳来过前面的浮板，踩着它就可以跳到前面的绳子上了。利用绳子来到对面。前行干掉敌人后踩地上的机关，快速跑进前方大厅。干掉所有的敌人后，爬上前方平台在角落找到奖励品（铜3）。然后需要把水车启动，这里有两个方法。一是利用平台上的机枪向左侧石柱射击，把石柱打倒撞到水车上。二是跳到绳子上荡起来，踢倒石柱。然后从绳子上荡到转动的水车上，让水车把劳拉带到一侧，荡起到前方绳子。然后利用钩绳移动平台，来到另一个水车上，再跳跃来到石梯上，向上来到一个房间。干掉一只豹子后，在台阶不远处找到奖励品（铜4）。然后从旁边石台跳到空中悬挂的石头上，压起前方石头后，跳过去来到对面平台。向前走在边缘处向前跳，抓住石缝，利用多个石缝一直来到最下面。



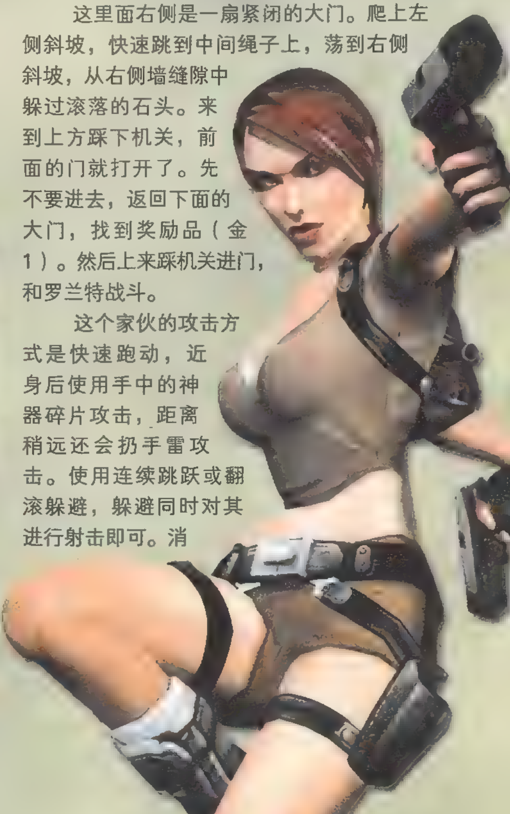
向前走跳到水面油桶筏子上，使用钩绳拉动筏子向前。到拐角处，向左侧跳入水中游到对岸，找到奖励品（银2）。返回筏子上，使用钩绳拉动筏子靠近右侧岸边，爬上石梯跳向身后悬挂的石头，和前面一样，借助压起的石头来到前方平台。在平台上找到奖励品（铜5），然后使用钩绳来到下个平台，抓住石缝向右移动，来到高处平台上。踩地上的机关，然后通过落下巨石的小平台一直来到对面平台，推动箱子压住地上的机关，然后返回第一个机关的平台。踩机关后快速来到中间雕像处，使用钩绳拉动雕像下的机关，就打开了阀门放下水流。

原路返回有水车的那个房间，原来静止的那个水车开始转动了。借助它上面的横杆来到对面平台，进入通道后小心躲避多个机关。当巨石滚下后迅速往前跑，跳跃和滚动通过栅栏，再跳过断路进门。

在这个区域先从左边石梯爬下去，找到奖励品（银3）。再爬回石梯，从右侧跳上横杆，经过一系列向上跳跃来到上层。注意在上方时，会有碎石落下，可以在落下前快速跳回右侧石沿，然后再跳回来继续向上。来到上层跳过铁架来到对面。利用横杆一直往上，躲过落石进入最上面的通道。用钩绳通过陷阱，干掉敌人后走出通道。

在这个平台向瀑布方向看去，会看到一扇发红的石门。利用右侧两个横杆来到石柱上，然后不要往上跳，而是向左侧跳去抓住左侧石柱，落下后来到了石门前。使用手雷炸开石门，进入得到奖励品（银4）。然后返回右侧石柱，往上来到上方区域。干掉多个敌人，进入尽头通道。

这里面右侧是一扇紧闭的大门。爬上左侧斜坡，快速跳到中间绳子上，荡到右侧斜坡，从右侧墙缝隙中躲过滚落的石头。来到上方踩下机关，前面的门就打开了。先不要进去，返回下面的大门，找到奖励品（金1）。然后上来踩机关进门，和罗兰特战斗。



这个家伙的攻击方式是快速跑动，近身后使用手中的神器碎片攻击，距离稍远还会扔手雷攻击。使用连续跳跃或翻滚躲避，躲避同时对其进行射击即可。消



油桶，来到前面干掉敌人，进入控制室。剧情过后从墙边的梯子爬上去，再爬上前方梯子，利用绳索向前滑行。来到铁道旁，下方有多个敌人。落下到地面干掉他们后，驾驶摩托车追赶火车。经过漫长的追逐，从山洞中的斜坡驾驶摩托车来到火车上，在车厢上向前开发生剧情。

在火车上按键躲避危险。来到地面后，用钩绳将上方铁架拉过来，利用上面的绳索荡到对面。爬上梯子，跳到右侧墙壁凸起，荡过横杆，下落到下方平台上。在下方角落有一个木箱，打碎后得到奖励品（铜3）。跳上平台，用钩绳把这边的铁架拉过来，利用绳子荡到前方。

按□键打坏通风道转轮，进入后小心电线。跳跃或翻滚躲避电流，有提示的地方按□键打碎障碍物。见到一个深坑后，跳入坑底，在木箱中找到奖励品（铜4）。爬上箱子，利用钩绳荡到对面入口。

耗他一定HP后，他会跳到四个平台上的任意一个恢复HP。所以要用锁定方式把四个平台下部破坏，露出金属部分后使用钩绳把平台拉倒。当把四个平台全部拉倒后，就可以把罗兰特轻松消灭了。

MISSION 5_哈萨克斯坦

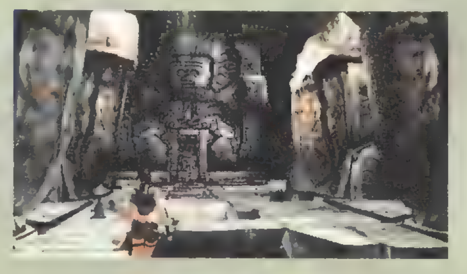
十年前，剑的碎片成为苏联实验室研究的机密。当我还在途中的时候，Alister就去验证事情的真相了。

奖励品：	金1	银3	铜5

从开始位置向前落下，在空中按键打开降落伞来到基地上面。向右走，跳上旗杆的横杆荡到前方屋顶，打碎木箱获得奖励品（铜1）。然后落到地面，干掉所有敌人。进入有很多窗户的房子中，在右侧小房间里的架子上得到奖励品（铜2）。回到大屋中，爬上梯子来到房顶。干掉旁边架子上的敌人，来到架子上，抓住绳索落到地面。干掉这个区域的敌人，进入一个房子后发生情节。

出来后往右走，来到这个房子的右侧，两个大箱子中有一堆小木箱。把它们打碎后，进入栅栏区域，在里面的木箱中找到奖励品（银1）。

来到大门密码锁处，打开大门。小心滚落的



进入大厅，在进入右手位置的墙旁有铁箱可以跳上去，再次跳起来到上面，使用钩绳拉开对面的栅栏门，进入在木箱中找到奖励品（银2）。下来后，到入口旁的一个平台上，向右跳向墙上箱子，再跳上右侧平台。来到尽头，跳起抓住绳子拉下油管。下来后拉动发电机中央机关。

进入打开的门，利用铁架、横杆等物体越过地面的毒气。看准电流的移动时机，按△键快速爬过铁管。来到下个房间，这里有一个电磁枪。从



右侧斜坡滑下去，干掉敌人。这里有个巨大设备，在它的右侧可以找到奖励品（铜5）。从左侧带电的柱子上去，经过几个带电流的柱子来到高处平台。炸开大铁笼门，在里面得到奖励品（银3）。

进入旁边的门，躲避毒气，来到控制室。干掉敌人。踩着铁轨上的设备跳上墙上的梯子，顺着铁架和绳子来到高处控制室。拉动开关，使铁轨上的设备通电。然后下来，使用钩绳拉动设备，把它沿着铁轨拉到通道中。然后进入通道利用高台越过毒气，前方空中挂着的多个下垂物体也通电了，使用钩绳拉动它们，趁机过去。来到下个房间，用钩绳把设备的门拉开。

小心进入右边一张一合的门，回到电磁枪房间，使用电磁枪干掉对面的敌人。操作方法是，L键吸引物体，R键把物体射击出去。使用电磁枪把左侧空中悬挂的铁架拉到最右侧，然后把右侧铁门上方四个箱子拉下，再把铁门右侧平台上的箱子挪到最左侧。然后下来登上箱子，利用箱子抓到门上缝隙，向左移动落到平台上，再跳到刚才挪动的铁架上，荡过横杆后得到奖励品（金1）。

然后来到电磁枪对面，进门后跳上移动平台，使用钩绳拉动平台前进。遇到铁管挡路可以用枪打下，遇到电流要跳跃或下蹲躲避。

进入房间，遇到以前遇到的那只怪物。对它攻击是没用的，首先把房间内的四个机关打开，放下空中四个圆球。然后控制房间中间的电磁枪，把四个圆球推向电流，推动它们的速度要快。把四个圆球连通电流后，从电磁枪上下来，使用钩绳拉动高处的机关即可获胜。

MISSION 6_英格兰

武士盾牌上的地图指向一个地方——英国的康沃尔，号称那里有亚瑟王的坟墓。并且有一把千年前的剑，那么我下一站就是自己的家乡了。

奖励品：	金1	银5	铜9

在本关开始位置劳拉会向自己的右上方看，把视角调到那个角度，然后使用钩绳把上方铁窗拉下来。拉动不远的木箱到窗户下，跳上去进入屋内，在木箱中找到奖励品（铜1）。然后拉开另一个铁窗，下去利用墙壁上的边缘来到铁栅栏外，拉下电源开关。然后返回最初地方的后面区域，拉动门口的剑，把门打开。

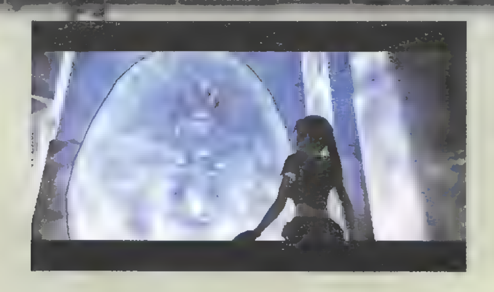
进门后，观察右侧墙上有一个小窗户，跳进入打碎木箱得到奖励品（铜2）。然后出来，利用墙上的横杆荡到前方平台。在一个挂起的木船前，射击绳子上的圆环，放下木船。借助它跳过去。注意观察这里角落下方有一个通道，进去在木箱中找到奖励品（铜3）。然后拔门前的剑，再使用钩绳拉动上方开关，门打开后快速进入。

下个房间有一辆叉车，房间右侧高处有一个入口。驾驶叉车，把几个箱子叠在入口下面。踩着箱子进入，在里面得到奖励品（银1）。回到房间再次驾驶叉车，这次驾驶叉车开下斜坡，撞向下方的石棺。把石棺撞碎得到奖励品（银2）。然后再驾驶叉车撞向左侧墙壁，沿着通道一直前进，遇到铁门使用叉车把它抬起来。撞开前方石壁后，叉车掉入悬崖，看准时机按×键抓住边缘。



右侧地上有一个奖励品（铜4），使用钩绳得到。前方远处墙内也有一个奖励品（铜5），同样使用钩绳得到。然后向前走来到断裂的楼梯处，前跳抓住墙上边缘，然后一直向右侧移动。通过横杆荡到窗台内，落下抓住边缘，向右跳。这里也要塌陷，快速向右移动，在右侧尽头时，不要落下，而是跳起爬上去找到奖励品（铜6）。然后继续向下，来到地面。

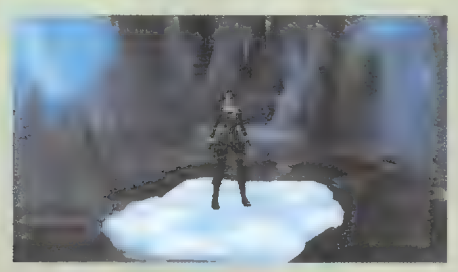
进入旁边的通道，来到地上有火焰的位置，使用钩绳拉过来前面的箱子，然后踩在箱子上，看准火焰喷出的时机，快速跳过去。后面又是一个冒火的地板，把这个箱子拉过来，和前面一样通过。然后把箱子拉过来，推到铁门下面，踩着它翻过铁门。在里面拉开关打开铁门，再把箱子拉过来。这里有三道门，门口都被巨大的旋转刀封锁着，推动箱子到刀下面可以使其停止转动。



进入左侧房间可以得到奖励品（银3）。然后进入右侧房间，里面是第二个这种大箱子。拉出箱子，把这两个箱子推过前面刀锋门，在下个房间利用箱子垫脚，来到两侧平台上，推动标有Ⅰ、Ⅱ字样的石头。然后下来继续推箱子通过刀锋门，再把两个箱子并在一起通过火焰地面。找到开关开门。

沿着通道来到地面有一个机关的房间，跳入左侧水中，游到一个平台上。这里空中有两个吊灯，用钩绳拉起后，可以用吊灯撞开小铁窗。一个里面是奖励品（铜7），另一个里面是一个棺材。把棺材拉出来吊入水中，然后站在棺材上，使用钩绳把它拉到上个房间的机关上，远处的门就打开了。

进入通道，然后跳入水中。水下有一个奖励品（铜8），再打开前面的开关。然后顺着水到尽头，爬上棺材，使用钩绳拉住墙上的灯，把棺材拉回到左侧有出口的地方，进入出口。在这里很容易找到另一个开关，打开它后铁栅栏门打开，棺材就顺着水流漂进来了。利用棺材拿到水渠通道一头的奖励品（银4），然后进入第二个开关旁的通道。



顺着瀑布落下后，直着向前游到地面。这里大门前有两个路灯，把左侧灯横杆拉到向左，右侧灯的横杆拉到指向水面。然后从左侧平台上去，利用路灯来到右侧。顺着金色链子上去后，在对面墙边找到奖励品（银5）。沿着绳子下去，来到很多棺材的大厅。情节过后，来到一侧断裂棺材处，把半截棺材拉到大厅一个柱子下方。

然后来到雕像前，使用钩绳拉动天花板上的吊灯，使其荡起。然后迅速借助半截棺材来到柱子上，再跳到悬挂的石头上，使吊灯和大钟相撞，雕像前的石头裂开。

出门后遇到一个大水怪。射击水中的铁罐，水怪就会靠过去。此时迅速使用钩绳拉下铁管旁边的开关，就可以放下铁笼砸击大水怪。铁罐共有四个，重复这个过程四次后，就可以将其干掉。踩着它的身体进入山洞，躲过另外一只水怪后，射击身后高处钩子放下绳索。从铁门上的盾牌处爬上去，利用绳索荡到对面获得奖励品（铜9）。然后再利用绳子跳到对面高台，拉下开关开门。原路返回，找到写有Ⅲ字样的石头，把它推进去开门在里面得到奖励品（金1）。跳到电梯上回到上层，然后原路返回开始的道路。

MISSION 7_尼泊尔

原来修复亚瑟王神剑需要使用的就是母亲佩戴的胸针——Ghalali Key。为了找到它，下一站就是飞机坠毁的尼泊尔了。

奖励品：	金1	银6	铜9

沿着石沿向左移挪动，来到一个平台上时，会发现空中有一个钩绳点。不要跳过去，先从边缘下落找到奖励品（铜1）。然后再使用钩绳跳起，在石壁上移动到另一端时抓住石壁顶端，向右移动找到奖励品（银1），然后再爬上去。破坏冰墙进入，沿通道前进，出来后向右跳，沿斜坡滑下，经过多次跳跃后抓住横杆，然后使用钩绳荡到前面山洞。



破坏背后的冰壁，进入得到奖励品（银2）。返回山洞，进入另一侧，抓住飞机残骸落到地面。蹲行通过螺旋桨，使用钩绳得到角落里的奖励品（铜2）。在下面飞机残骸附近，爬上一

侧的冰壁，使用钩绳拉开障碍物，然后跳到坑中得到奖励品（银3）。把飞机残骸旁的碎片拉进飞机，进入机舱后发生情节，根据提示按键逃离险境。

从前面的斜坡滑下，跳起抓住横杆。落到地面后，使用钩绳取得奖励品（铜3），然后进入山洞。跳到左前方平台，利用横杆荡到墙壁，经过多次跳跃后，落到平台上。在左侧站立，转身使用钩绳得到奖励品（铜4）。转过身来，从另一边落下，沿着石沿向左移动，一直找到奖励品（金1）。

原路返回，来到一个大厅。干掉多个敌人后，在一个角落找到另一个奖励品（铜5）。然后在最低的冰台上射击破坏冰壁，进入找到奖励品（银4）。在大厅高台上找到奖励品（铜6），然后跳起使用钩绳荡到对面平台，使用锁链滑落到另一边。从斜坡滑下，在通道不远找到奖励品（铜7）。跳上水面浮冰，击落顶部浮冰一直来到前方。利用水流漂来的浮冰，逆流而上在左侧找到奖励品（银5）。沿着通道来到大厅。

沿右侧石梯向下，来到底部后破坏墙壁，进入得到奖励品（银6）。再回到上层，利用大钟几次跳跃来到对面。在这里两侧石阶上找到奖励品（铜8，铜9）。这里中央大门两侧各有一个升降梯，还有大中小三个箱子。推动方法是：把中小箱子拉到右侧升降梯旁，把大箱子拉到左侧升降梯旁。来到右侧升降梯上，把小箱子拉上来。再爬上左侧升降梯，把大箱子拉上来。然后再次来到右侧升降梯，把中箱子拉上来。最后来到中央平台，把大箱子拉到地上机关上打开大门。进入大门后得到神剑，使用它打开大门。连续跳过塌陷的平台后，这关就结束了。

MISSION 8_玻利维亚

尼泊尔的石台毁坏了，到了重返玻利维亚的时候了。我要知道石台可以做什么。Amanda一定也想启动石台，或许她知道真相。

再次返回这里，一切都是那么的熟悉。一直进入最终Boss战。Amanda的攻击方式是使用红色光束射击，跳过或者躲在石头后面，躲过她的攻击。使用之前得到的神剑攻击她，直到取得最终胜利。



文责/剑纹

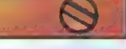
METAL SAGA 鋼の季節

NDS	SUCCESS	2006.06.15
	RPG	1人/5040日元
重装机兵 钢之季节		512M

文/Y猫 责编/翔武

METAL SAGA 这次在NDS上推出，游戏一如以往系统作品以战车为题材，能够制造出怪物以及武器，企图灭亡世界的巨大电子头脑——“诺亚”被传说中的“赏金猎人”所消灭，但是仿佛与“诺亚”有着什么联系的神秘球体——“诺亚SEED”突然出现，并带来了新的灾难……

系统介绍



—— 操作指南 ——

本游戏充分利用NDS触摸屏，一切操作均由触摸屏来完成。

菜单指令

◆Menu菜单部分：



どうぐ（道具）：查看拥有的道具。

そうび（装备）：角色当前的装备。

とくぎ（特技）：角色的技能。

つよさ（强度）查看角色的等级、HP、总经验值、升级所需经验值、攻击、防御、称号等各个属性数据。

せんれき（战斗数据）：记录赏金首战斗记录和消灭敌人数。

のりおり（上下战车）：卡在某些点不到的地方有用。

ヘルプ（帮助）：有快速存档和调节信息速度选项。

◆战斗指令菜单(乘坐战车/未乘坐)



こうげき：攻击

のる：乘战车/おりる：下战车

とくぎ：特技

どうぐ：道具

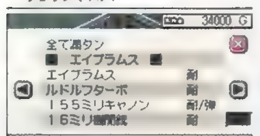
ほうぎょ：防御/使用特殊炮弹

にげる：逃跑

◆战车部分

战车是系列作品的核心所在，如何让自己的战车更强大，也是爱好者们讨论的话题。简单介绍一下战车系统：战车是攻击的主要手段，在战斗中战车不容易被打坏，有着很强的生命力。战车主要由シャシー（底盘）、エンジン（发动机）、Cユニット（C部件）、ぶき（武器）4大部分组成，武器又分为大炮、S-E、机枪、固定武器等。底盘是战车的基础，性能、武器种类就由底盘决定；发动机决定重量承





载，越好的发动机，可以使战车添加更多的武器；C部件可以提高命中和回避率，起辅助作用；武器是战斗的核心，机枪一般子弹无限但威力小，大炮是攻击的主体威力强大，S–E具有各种各样的武器，固定武器是战车自身拥有的特殊武器。添加装备时，只要不超过载重上限就可以添加更换新装备，超过重量战车不能行动。一辆战车可以拖引一辆战车作为物品存放点。

战车的改造：战车的各个部分都可以进行修改，大体来说都分为底盘加重；增加装备的重量和底盘减轻；减轻装备的重量2种，加重的为增加装备属性的数值，但会增加重量；减轻的为减少装备属性数值，但会减轻重量。发动机有增加载重量的改造。底盘的改造由**タイプ**变更决定，会提供给玩家几个选择来进行改造，最终得到强力的改造战车。

战车的修理：战车也有耐久度，耐久度到0或者受到特殊攻击就会被破坏，分为小破、中破、大破、废铁，大破以上的程度不能使用武器、战车不能行走，利用拖车或者修理改锥可以解决问题。

战车的补给：战车炮弹和耐久度可以在战车工厂得到补充。

战车需要通过支线情节慢慢获得。

主线攻略



农场

主角正在蒙头大睡时被老姐喊起来，此时正式开始游戏。可熟悉一下操作方式。在门口和老姐对话后，被告知吃饭必须洗手，去一层洗手台洗手后，坐在左上方的椅子上，准备吃饭。这时**ジエシイ**进来了，被**カレン**当作坏蛋并用枪威逼，**キキ**也进来后**クリフ**大叔出现，这场误会戏剧性的结束了。

21世纪初，人类为了改善被严重破坏的环境，制造了巨大的电脑**ノア**，但没想到**ノア**反过来和人类作对，不到十年，人间就如同地狱一般,怪兽横行，史称“大破坏”。



农场

クリフ大叔走后，**カレン**老姐做的早饭原来是豆汤，和**ジエシイ**对话后，得知**キキ**小妹妹要物品(结婚之约束戒指)，在床边的柜子找到后，交给**キキ**小妹妹，这时**ジエシイ**把**キキ**小妹妹气跑了。出屋去左下角的桥附近和老姐对话，**ジエシイ**也在这里，对话结束后**ジエシイ**跑了，可以在右上方老爸的墓前找到他，然后去边上的房子里，**キキ**在里面。对话过后附近发生了爆炸，**キキ**吓了一跳，跟着**キキ**来到了桥附近的房子前，发现大家都在这里。过了一会，**クリフ**大叔出来了。原来大叔在小黑屋里折腾**ノアシード**呢。大叔说他使用了铁锤、电流、强酸、火等手段，然后还是不行，最后大叔使用了大炮(原来那声音是大炮啊)，结果大炮也没用，大叔郁闷的和大家说明天见。

第二天起床后，和老姐说话得知大叔彻夜未眠。走到大叔的小屋前面，发现没人，过桥时被怪物盯上了，跑回农场时老姐和**ジエシイ**闻讯赶过来，**ジエシイ**正要和怪物开战的时候，大叔出来说把桥弄断，然后**ジエシイ**和大叔开战车趁机抄到怪物背后，战胜了怪物(此处战斗操作不能)。战斗后大叔因为伤势加重而倒下了，曾经是世界上最强的战士离开了我们。主角十分悲伤，葬礼结束后，在大叔屋里得到第一辆战车**レバンナ**号，现在开始就可以去别的地方了。



ストームストーン

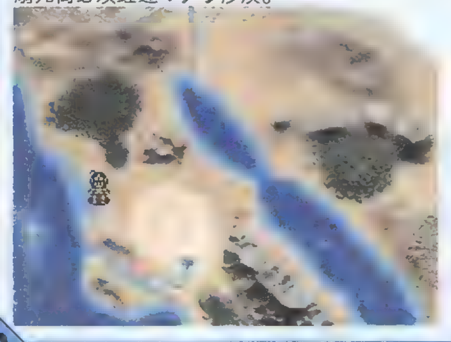
首先去ストームストーン，这时ジエシイ会对主角说，主角的父亲曾经是最强的怪物猎人，希望主角能像他父亲一样，说完ジエシイ就会加入。在旅店里二楼有人求助，说他的同伴被困在沼泽了。猎人中心可得知ストームストーン北部沼泽有巨大凶暴怪物——ヌマンバ，还会发现キキ也在。之后大地图会多出污染沼这个地点。

污染沼

进入污染沼后不久，就会发现ミンチ和イゴール被困在树上，ヌマンバ在树下面准备吃他们。我们冲上去帮忙，ヌマンバ自然也就朝我们扑来。本场是剧情战斗，打了几回合ジエシイ也坚持不住，使出照明弹，引跑了ヌマンバ，ミンチ和イゴール安全离开后，ジエシイ让主角去引诱ヌマンバ。到沼泽的尽头发现ヌマンバ，慢慢地将它引到入口处，乘战车发生战斗，ヌマンバ大约850HP，两颗飞弹能打不少HP。

ストームストーン

回到猎人中心，得到赏金10000G但是ジエシイ克扣90%。赏金分配完后 被救的那些人的同族来向我们道谢了，得到风のクーフィーヤー。离开前，他让我们去溺死街找マダム-ササ。此时大地图追加マデラ沙漠和溺死街，要去溺死街必须经过マデラ沙漠。



マデラ沙漠

我们先来到マデラ沙漠，入口处可见到来采集食用植物的ぺつぱーマン教授，沙漠北方有赏金首スナザムキング，可看到巨大的背鳍在沙漠上移动，还是不要招惹比较好，一路来到右下方的出口，进入溺死街。

溺死街

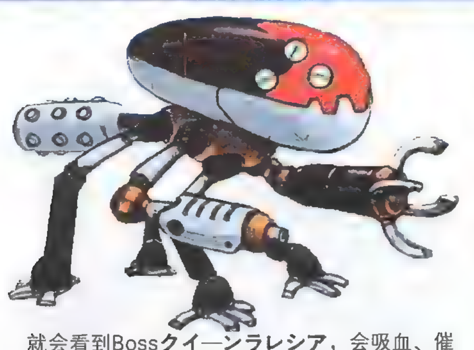
溺死街名不虚传，全被水淹了，右下角的裂缝进去在2层会遇到マダム-ササ，交谈过后，需要拿巨大结晶トリュフ来见她，只好去寻找了,在不知道如何进行下去的时候，一层自动贩卖机附近男子交谈得知东南方有一块被犬统治的土地，在猎人中心看到零九式安全神话的情报后出溺死街，大地图追加“犬のテリトリン”和“キラーヒルズ”，キラーヒルズ目前去不了，先去犬のテリトリン。



犬のテリトリン

进入犬のテリトリン后不久，发现一只被饥牙芽欺负的狗狗，上前帮忙，饥牙芽攻击力很高，还会吸血，两下主角就废了，比较难对付，战胜后小狗ポチ跟在了队伍后面。看到第三只小狗后，会有大量狗狗出现的剧情，然后主角一行人被狗狗们抓起来了。地牢里原地待几秒钟后主角们会睡觉，趁机恢复体力。一会小狗ポチ就会来救我们了，出地牢后一路跟着ポチ走。

到一块大空地时就安全了，ポチ成了背叛者。这时去地图左上方，ポチ就可以加入我们了。此时先返回犬のテリトリン前半部取回战车,再去找到ポチ的地方，一直走到左上角，有面墙壁可以打，用战车打碎后，又发现一面墙，再次打碎后，在看到一只狗的时候继续往右上走,又可以看到墙壁，在接连打碎几面墙壁后，



就会看到Boss**クイ—ンラレシア**，会吸血、催眠、召唤饥牙芽，大约5000HP，血比较厚。推荐用Boss附近得到的火焰放射炮来打，正好克它。战胜Boss后得到巨大结晶，顺便得到称号“犬**たちの**救世主”。

溺死街

带着巨大结晶，回到溺死街找**マダム-ササ**，交谈时选择3次“行**かない**”，她就会要求我们去把西边**キラ-ヒルズ**里面的零九式安全神话作掉。这时有道路通向**キラ-ヒルズ**，但是不能乘坐战车。

キラ-ヒルズ

在B1门口发现躺着许多人，坐电梯只能到7层，再用楼梯走到4层，中途几层暂时不能进入。在4层利用升降梯可自由进入1-3层，注意浅颜色的油桶可以推动，把道具先拿全吧。在一层推开油桶从楼梯向上爬，安全神话就在4层。安全神话攻击方式比较单一：机枪攻击和铁球攻击。铁球攻击威力大。安全神话血不多，但会自己回血几回合，由于没有战车，打得时间可能会比较长点，胜利后得到称号——安全神话**を**倒**した**男。

溺死街

和**マダム-ササ**对话得知了**トロの**町在**マデラ**沙漠的北东方向。在出发前领赏金可以得到一半。准备好了再次出发。

大地图

大地图**マデラ**沙漠东北方向追加**トロの**町。主角们行动了一会后，在通往**トロの**町的桥上中了圈套，主角和**ジエシイ**分开了。原来是**デアボラ**一家搞得鬼，**ジエシイ**一挑三，最后使出了战车冲刺将**デアボラ**一家撞飞，**ジエシイ**让主角分开跑，并约好到**トロの**町会合。此时没有战车了。

溺死街

自动回到**マダム-ササ**处，将事情大致向她说明了一下。**マダム-ササ**听完了事情后，和主角说在犬**のテリトリン**有一条非常隐蔽的道路，可以通往**トロの**町。

犬のテリトリン

此时在犬**のテリトリン**可以得到不少道具了，从开始被抓的地方的最左边的洞口进去，来回进出几个洞口，一直往上走就是出去，在大地图就能看到有道路通往**オアシス**了。

オアシス

沙漠中的休整点，继续前进就可以从**マデラ**沙漠东北方向来到**トロの**町了。

トロの町

这里要去其他地方必须坐船，先去旅馆休整一下，在旅店得知大叔**レオ—ニ**在找魔性昆布。在猎人工会处得到新的情报**ブラスバンシ—**——海鸣洞沿海洞窟栖息的凶恶妖怪。

去市场了解到金属探知机可以探到地下埋的道具，买到金属探知机后，我们就可以去海鸣屿了。

海鸣屿

进入海鸣屿后交谈得知一共有5个海鸣洞，有的洞需要涨潮或者退潮才能进入，每进入洞一次，潮水都会有变化。再回到大地图 可以发现多出5个新地点。

海鸣洞3

里面可以看到和厨师**レオ—ニ**一起的三人组，继续往深处走，就会看到大叔**レオ—ニ**和三人组被赏金首章鱼**ブラスバンシ**—追赶，大叔**レオ—ニ**怒吼一声，暂时把章鱼吓跑了。交谈后得知大叔的武器铁锅被埋在沙子里了，需要用金属探知机探测挖到，还好买了金属探知机。回海鸣洞2，在退潮时下去，在大叔的下方利用金属探测器打探到位置即可拿到特大**フライパン**。返回海鸣洞3把特大号铁锅交给大叔，大叔就会加入我们，同时可以制作料理了。准备消灭赏金首章鱼**ブラスバンシ**—，先利用臭**い**物里的**ぬめぬめ**细胞吸引章鱼 ，然后就开始战斗了。大叔的特技**みじん切り**





可以造成240多的伤害。章鱼会2次攻击，注意恢复就好了。

トロの町

返回**トロの町**，现在去市场买魔性昆布时会发现两个有钱的人把贵重食材都买走了。这里有一个地方有士兵把守，大叔加入后和士兵对话得知他想吃**ぬめぬめ**烧，做给他吃后士兵会开门，推开单独的油桶进入地下道，出来就是洋馆了，只有最下方一家可以进去，在厨房得知这家就是刚才买走最贵食材的大款家。在二楼从小狗的食盆里得到魔性昆布。回到入口处附近房子得知白胡子船长喜欢吃魔性昆布制作的料理，再去市场买**トロみそ**，做好了回去拿给晕倒的船长吃，只见他立马就有精神了。船长没事了，定期船也开始航行了，花100G可以乘坐定期船。

定期船内部

船上有醉汉不干好事，我们自然见义勇为，过了一会，到了一个很大的城市**フラミンゴ-ヴィル**。

フラミンゴ-ヴィル

刚上岸就听到有人求救，原来是一个女孩子被油桶追，结果双双掉入河中。在战车工厂中发现刚才那个冒失女孩也在，还差点把我们的记录删除。道具店上方的帐篷里，有只丧尸样的家伙,回答他不是人就会和你打架。沙滩又能看到**ぺっぱ—マン**教授，他说在沙滩有不少好东西，叫我们用金属探测器探宝，教授帐篷里能找到魔性昆布。右下角出口通过需要许可。其他地方如道具店也需要**ガッポ—ネ**—的许可才可以购物。来到写有巨大“WELCOME”的地方，得知西边是旅店，东边是酒店。旅店1层遇到之前的**ファング**，他说所说的**ガッポ—ネ**—是这个城市的恶徒，问我们有没有兴趣去见他，然后得到介绍信，让我们去2层找他。1层发现又多了很多的赏金首，没有许可什么也干不了。来到酒店2层，拿着介绍信，我们被带到了**ガッポ—ネ**--面前，我们接受了他的委托，答应带回**スモ—ルグリ—ン**的藏宝图。画面自动转换到地图右上方,沿着道路一直往里走，进入一间屋子 (最下方的观览车有卖不少好东西) 从右边出去坐船，到孤岛**スモ—ルグリ—ン**上。

スモ—ルグリ—ン

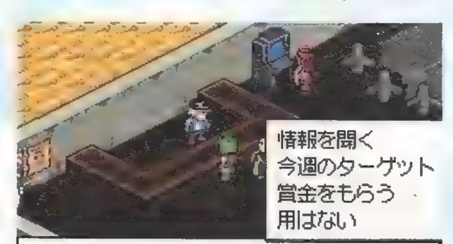
士兵留下我们自己怪笑跑了，让我们想走的时候点燃信号弹。

スモ—ルグリ—ンの森

敌人开始变强了，小心迎战，一直来到最深处，进入**バイオアイランド**。

バイオアイランド

バイオアイランド里面有很多传送点，从唯一一个可以进入的传送点，选择传送，就会因错

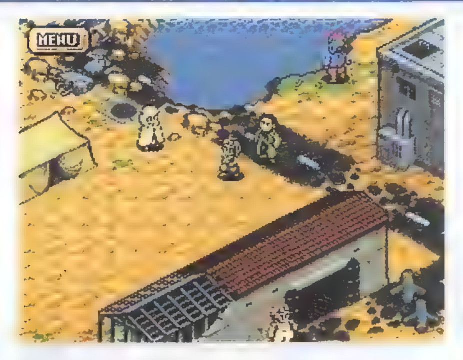


误进入各个不能进去的房间，将电脑的开关都打开后，中央电梯可以使用了。来到2层控制中心利用电脑选ON将容器都注满，得到一个再生**カプセル**。

和这里的婆婆对话得知她想再回味一下料理——黄金**マグネシとろろ**的味道，要用到原料“黄金**の**磁然薯”可以在**スモ—ルグリ—ンの森**利用金属探知机探测挖到，建议刚来森林就挖到,否则怪物巨大化以后再来会很痛苦的。做好黄金**マグネシとろろ**交给婆婆，婆婆会很开心，会卖给我们财宝地图。出去后，发现有怪物巨大化了，属于Boss级别的，打不过，快速返回吧。

フラミンゴ-ヴィル

回到酒店2层，**マリオン**在和旅行者交谈，得知**サブワイの**町正在遭受怪物袭击，需要帮助,旅行者委托了**ガッポ—ネ**，还问我们愿不愿意帮助他， 我们接受了这个秘密任务，地点是石像**の**森。在2层的舞台上可以看到**マリオン**优



美的舞蹈，过去和**ガッポーネ**说话 他竟然不记得我们了，在**マリオン**的帮助下，得到了**ガッポーネ**的许可，现在开始可以在城市中正常活动了。在道具店看到一个叫**サトル**的孩子要给他生病的姐姐买药，但是没有许可，店员不卖给他，去买一个即效**ビタット**，就可以帮助小孩子了。在猎人工会了解到新的赏金首情报后，大约得知了**サブワイの**町的情况。

大地图追加：**ロケット**墓场、石像**の**森、**サブワイ**、从上放入口只能去**ロケット**墓场。

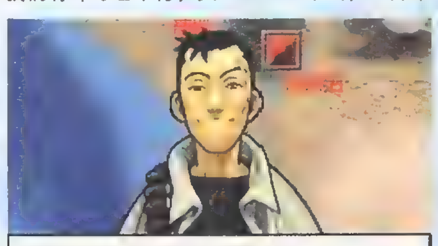
ロケット墓场

来到**ロケット**墓场，看到**ファング**一后发现入口处的大门坏了，这时尝试开门未果，技师**メグ**出现，说她可以修好大门，这时可以选择让**メグ**加入成为同伴，大叔退出。再次调查大门选择**オープン**，警报会响起，大门开了，但同时赏金首**スレイブニル**会出现，现在只好跑，来到铁架桥处，打开开关后引诱**スレイブニル**上去，他就会因过重而栽入悬崖了。铁架桥附近有一所单独的房子，里面有电梯，去B1层，发现有守卫，可以利用场景中的大炮来帮忙。B1层的中间有一台需要输入密码的电脑，现在不知道密码。下楼梯，来到B2，箱子里有ID卡。利用ID卡可以打开B2层的所有卷帘门 可以拿到不少道具 包括必需的道具**パスワードのメモ**，检查后得到密码PROMISE7。输入密码打开门后来到B3，刚一下来**メグ**就被一门大炮吸引而强行离队去修理大炮了。稍等会**メグ**再次加入后来到B4。可以看到一辆蓝色的战车，走到画面左下方时发现刚才从桥上摔下去的**スレイブニル**竟然掉在了这里，走到右上方即可得到第二辆战车--装甲车，可以回去打机械狗了。B5有台掘削机，但是不能修理了。拿到战车了 返回**フラミンゴ-ヴィル**。



フラミンゴ-ヴィル

到城市的下方出口，这里被士兵看守着，我们有许可也不行，交1000G也不成，还开来



MBT**タイラント**，解决战斗后，士兵们一哄而散了。也解决了人们的出行问题，从下边的出口出去，就可以到达石像**の**森了。

石像の森

利用金属探知机可以得到不少战车用的装备，途中可能会遇到赏金首**バーナータイガー**，会全体火焰攻击，注意一下就好，右上方进去就是之前得知的迷**いの**森，入口前有一影像控制器，密码是“PAVILION”。入口处的婆婆说一直向北走就可以出去，但是有钢龙。进入迷**いの**森后上屏有地图，但如果消灭掉UAV**ウオツチャ**一这种敌人的话的话，森林会自行重新调整所有板块的位置。走了一段后发现钢龙，钢龙攻击方式不多：单体物理攻击、火球攻击、全体火球攻击，但防御极高，可能会打持久战。胜利后从最上边出去，来到石像**の**森的另一侧。走着走着**アリ**巢突然出现，一会**マリオン**出现加入我方。战斗后再走一段路 就可以来到**サブワイ**了。

サブワイ



下水道里有传送点，在需要输密码的地方输入"RELIEF"(见道具秘密のメモ)得知原来这里是和平宁静的小镇,但自从被巨大蚂蚁袭击后,人们只在地下过着隐居的生活了。往深处走，这里的人们都生活在地下列车里。休整完毕后返回地面的时候，一面墙突然破了，万恶的蚂蚁正要袭击小女孩，我们赶快上前将蚂蚁消灭了。由于藏身之处被蚂蚁找到了，人们都担心蚂蚁大军很快就会攻过来,这时候**マリオン**大姐提议从这个洞进去一举将蚂蚁消灭**マリオン**大姐加入队伍，一开始就有的那把175攻的回旋标是给大姐用的，准备杀入蚂蚁窝了。

从连接通路出来后是1号蚁巢，消灭1号蚁巢后在大地图上可以看到还有三个蚁巢，分别战胜吧，注意4号蚁巢比别的蚁巢血都多，然后又出来两个，将5号蚁巢消灭后 就可以前往**イヴの大穴**了。

イヴの大穴

入口可以看到一男人，和他说他一家都没事,他就会回去了。不愧是蚂蚁的窝，里面错综复杂,从半路有蚂蚁卵的地方走上边的路，靠左走,在很大的沙地上走得不正确会掉到下层去，从下层上来时可以看到一只蚁兵安然无恙到了对岸，跟着它走，在深处看到**ジェシイ**和**イングリッド**和蚂蚁女王对打。**イングリッド**非常火爆，但**ジェシイ**完全不是对手阿，发现我们后,他们2人撤退了，**イヴ**攻击强悍，先不要去打。返回**イヴの**大穴有一处通向地面会发现7号蚁巢，干掉7号蚁巢后，大地图追加7号蚁巢,此时可以将战车开进来了。利用战车可以稍轻松的消灭蚂蚁女王，返回**サブワイ**。





サブワイ

在列车上看到**ジェシイ**和**イングリッド**回来了。**ジェシイ**应该受伤了，和**イングリッド** 交谈后得知需要去溺死街。

溺死街

和**マダム-ササ**对话，将事情的大概告诉她以后，她让我们去**トロの**町的贫民街去找传说中的黑客 并给了我们她写的信件。

トロの町

来到原先集装箱挡道的人，给他看**ササ**的信,然后就可以进去了，在里面了解到传说中的黑客已经去世了，但是还有一个孙子在世上。最里面找到一个小孩，要和他玩几次捉迷藏。第一次在另一边的集装箱上，第二次在下水道里，上楼梯在洋房区即可找到小孩。先进上方的大房子，上二楼得知女主人**イクラ**丢了钥匙。在钓鱼老头旁边的箱子可以得到书房钥匙。在外面溜达了一会后看到小孩又进了下水道，跟着在左下方找到了他，小孩原来叫**サージ**。对话后。**サージ**说这个万能机器人是他的朋友，不过缺少重要的部件，如果能去工厂帮他找到部件，他就帮我们。随后**サージ**加入队伍，不过只有3级。特级是吸收——可以吸取机械和机器系的敌人的战斗程序。

进工厂不能走正路，因为只有工作才能进去。把之前拿到的书房钥匙还给女主人。可以得到**イクラのペンダント**。去书斋，听**愛のテーマ**这首曲子，衣柜就会移开，可以进入下水道了。往上走，**アニ**大姐会让你选一套衣服分别是：红色礼服、女仆装和白衣，随便选一种好了。从出下水道后到进入工厂中后，所有挡路的士兵多对话几次就可以进去了。在工厂内部见到机器或者箱子就检查一下，就能得到所需要的部件，有一个在士兵玩的街机里面。收集齐了后**サージ**就会说可以走了，返回到万能机器人处，修好了机器人，准备去农场。

农场

回家后只见ジェシイ躺在床上，眼前蒙着绷带，应该是很严重的伤了。他听说我回来了非常开心 然后イングリッド和サージ开始研究起ノアシード。サージ用自制道具辅以电波，让小球有了反应。此时，赏金首オーバーロード好像也发现了这反应，立刻接进农场。サージ打算继续调查小球中存有的数据。过了一会サージ取得了大进展，发现很多有价值的数据，正当他开心之际发现需要密码，密码的提示是ソクラテスの大好物(某狗最喜欢的东西)而写入的密码竟然是わんわんグルメ(汪汪美食)剧情完成，密码输入后得到信息，得知需要去地上绘の沼，大家商定明天出发。



第二天和老姐对话后选择“行”。过了一会突然发现敌人パワートーアープ来袭。イングリッド拿着ノアシード吸引火力引走了两个，剩下一个由我们对付。打了一会敌人跑了，镜头转向被敌人追击的イングリッド。イングリッド跑到クレーター岬还是被追上了，奋力迎战但是两个パワートーアープ火力太猛，イングリッド重伤，带着小球跳入了海中，生死不明。敌人又转向攻击我们，利用サージ的特殊能力可以使敌人完全不能行动，轻松获胜。回到农场，重新得到吉普车，准备出发去地上绘の沼。地上绘の沼在トロの町西方。此时回到クレーター岬，得知在入口处的タツカ大叔需要“丸太”

地上绘の沼

地上绘の沼无法直接到达，首先来到了オーロラ溪谷。

オーロラ溪谷

这里能挖到大量战车用装备，好好探测一下吧。中间可以探测到密码输入机，让サージ帮忙破解密码得到HELLO SERGE，大门打开。可以来到地上绘の沼了

地上绘の沼

来到地上绘の沼，一路上可以得到不少物品，注意收集“丸太”。在入口右边可以看到一所房子，进里面绕几圈就可以来到房子前，有个老人。和老头对话得知他在这生活已经很久了，然 ジ爷爷留下来的话，大致是说ノア的危险性以及应对措施，最后还发现了一张武器设计图。サージ会问谁能看懂这些东西，我认为是ミンチ博士(电击复活人的那个疯狂家伙，把物品给博士看了后，他也大吃一惊，然后说让我们去找エバ，就是那个在幻の渚居住的女博士。

幻の渚

将设计图给エバ看后，エバ说需要时间来调查。

此时可以把收集好的丸太交给クレーター岬入口处的タツカ大叔。大约5个左右都给完了后出去转转，然后再回来就可以发现大叔把木筏子造好了。出行的时候，打不死的赏金首オーバーロード立刻攻击我们可以打败他，也可以选择送死，无论如何木筏都会坏掉。主角们就会漂流到乐园の小岛上，三人被冲散了。主角醒来后，得知此地风景优美、宁静平和。找门口的小孩做向导，出屋子可以找到小狗和另一名同伴。还能见到之前重伤落入海中的イングリッド，漂流到这里了，而且失忆了，这里的人都称呼她为コーリー。回小房子睡3天，同伴们就会恢复精神了，现在可以离开小岛了，上船后被イングリッド叫了回来，把ノアシード给了主角。

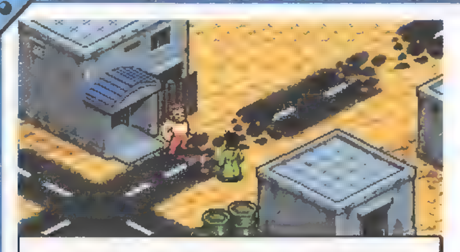
幻の渚

再次和エバ对话得知制作ノアシード破坏炮需要收集一定的物品来得到物质能量，并给了我们一个探测仪，跟着探测仪标注的方向，需要来到クアトロホール，需要从オーロラ溪谷右上的出口可以来到泷の上のキャンプ

泷の上のキャンプ



除了一台需要修理的饮水机就没什么了。向山崖山的人询问会得知从这往西是地狱谷，往东是バロックブリッジ桥。从泷の上のキャンプ出来后。新地点“バ



ロックブリッジ”。

バロックブリッジ

在大桥上先会碰上索要钱财的小鬼头们，然后就是**デアボラ**一家了，胖子会攻击力上升，优先对付，剩下的女的和狼就基本没有威胁了，大地图追加**クアトロホール**。

クアトロホール

这里被称为改造之城，可以对战车进行大幅改造，但目前不能改造。右下角集装箱附近，可以看到一个女的，胜利后得到女机器人的残骸。回到**エバ**女博士那里，对话两次，**エバ**会给你探测机的完成品和**ノアシード**破坏炮不完全版。出门后镜头转向农场，**ジエシイ**貌似复原了，和主角老姐聊天时**イングリッド**出现了，奇怪，**イングリッド**不是失忆在乐园小岛上呢么？一定要回去看看，回家后看到**イングリッド**了，不过她一言不发出去了，跟过去对话后立马开打，原来是机器人假扮的，战斗时利用**サージ**的特技十分轻松，将真相告诉老姐和**ジエシイ**真相后，继续用探测机探测收集物品。

マリリンの[illegible]　打败赏金首**マリリン**。

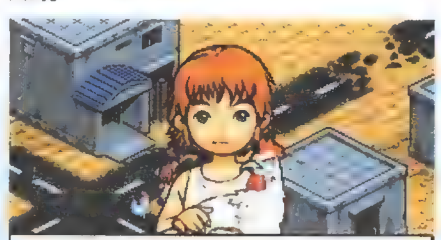
[illegible]コンパス　海鸣洞5箱子中。

ホジトロン[illegible]　农场右下角小池塘中。

[illegible]　**レッド バレー**（要金属探知机）**レッド バレー**在**クアトロホール**中得到消息后大地图追加。

[illegible]ルアー　地上绘の沼调查河里的鱼得到。

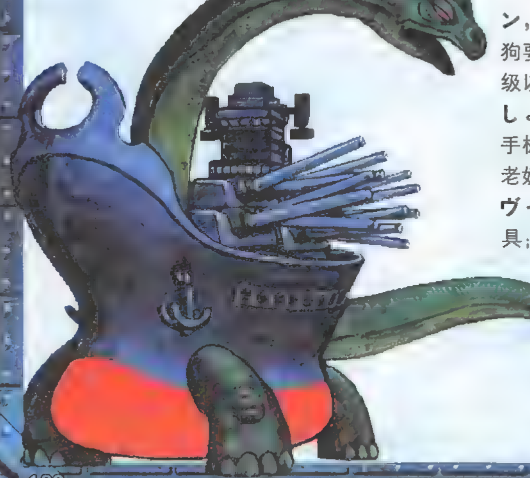
[illegible]　在一个商人身上，他在几个城镇来回跑，需要紧紧跟着他，截住他以后对话买到。

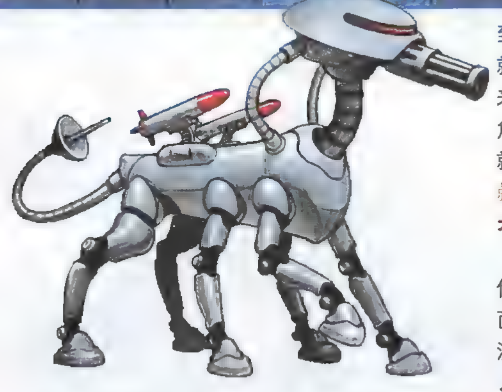


タイムマシン失败作　**クアトロホール**右上方，将老头附近的四个自动贩卖机都转出大奖，下方的集装箱会移开，进去得到。

[illegible]トランス　**トロの**町保险箱，先去**ストームストーン**旅馆干掉流氓救下一个人，然后去下水道会发现那个人和他的师傅在一起，得知他们是厉害的小偷，那个弟子加入后去把保险箱打开就能得到了

反重力ヨガマット　在犬**のテリトリン**，一个被小狗挡住的后方的3个箱子里。小狗要料理黑胡椒**の**细胞烧**き**，料理要大叔33级以上随机习得。其中所需材料传说**の**黑**こしょう**获得方法：在沙漠中给一个女生修理手板后可以换到装水的瓶子；在**オアシス**和老奶奶交换水瓶得到防晒油；在**フラミンゴーヴィル**另一沙滩上和女子交换防晒油得到道具；用之前防晒油换到的道具和**フラミンゴーヴィル**酒店大叔对话换到**トートバッグ**；再去酒店二层**ガシボーネ**处左上方和女子对话，女子会用**ちいさな**皮袋和你交换**トートバッグ**，调查**ちいさな**皮袋会得到砂





金の袋。最后去**サブワイ**门口那个找砂金的哥们对话后，即可得到传说の黑**こしょう**

对消火ランプ 传送失败后可从箱子中得到得到其中9样就可以了，回去找**エバ**，她会将破坏炮能量填满并做好完成品，每多找到一个物品，破坏炮就会增加一种属性。**エバ**告诉我们现在是击毁**オーバーロード**的机会了，做好准备。**オーバーロード**分为3部分，越来越难打，注意回复。最后一部分坚持住的话，**オーバーロード**会弹尽粮绝，慢慢耗死他吧。打完**オーバーロード**后，他会在北方坠毁，在**ポイント**随机一个地点可以进入新地点**オーバーロード**。

オーバーロード

准备上坡时，逃跑的**デアボラ**一家又来了，轻松解决。新地点其实就是坠毁的**オーバーロード**，走一会来到**オーバーロード**的顶部上面，可以看到4个入口，其中一个坏了。需要**メグ**来修理，进入4个入口打开4个开关，然后就可以从中间的入口进入内部了。走了一会，发现安全操作装置，需要黑客来操纵，**サージ**检查时，发现是假的。再走一会，会有一个挡路的机器人需要料理**ぬめぬめ**焼き、乐园**カレー**和特上**ウワイルド**寿司。这3个料理都不好做。选择特上**ウワイルド**寿司，可以用**ウワイルド**寿司做出。本人是在厨师38级做出的，需要做好几次。做好后给机器人，他就会让开路，在里面会看到真的安全操作装置。**サージ**说这可以通往异世界(其实就是控制台内部)。

异世界

进入异世界吧，在异世界里不要碰绿色边界，会被传到入口的。其他颜色的边界需要找到对应颜色的开关来开启或者关闭。一共分3层，每层都有电脑，设置以后，碰到绿色边界就会传到相应的楼层，有的颜色开关有时间限制，到时就会关闭。这里有bug，有的地方进去了就出不来了，一定要注意。一直来到B4后，打开左上角2个开关，再来到右上角打开最后一个开关，就可以离开异世界了。提示　最后一层稍有不慎就会被传回去

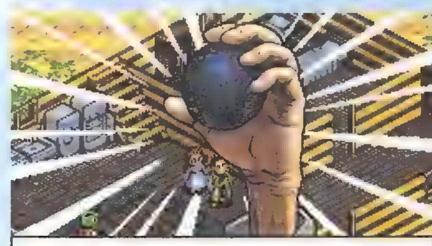
オーバーロード

回到现实后，来到下方原来不能进的门，用传送机传动到另一端，再坐升降机来到下层，会面对默示门，胜利之后，又要下战车。打过2个泥浆怪后，就会来到**ノアシード**面前，剧情过后**ノア**复活。



最终战先要和**べびーノア**战斗，这场战斗只有**ノア**破坏炮有用，其他人注意加血吧，中途**べびーノア**会全回复，大约1300的血。胜利后 会和**コースノア**战斗，这次同伴可以造成伤害了，冷冻属性能造成绝大伤害，**コースノア**攻击比较猛烈，电气攻击，小心麻痹，注意回复吧。

胜利后，镜头转向农场，老姐和**ジエシイ**都在享受美好的天气带来的好心情，主角们也一起回来了，游戏结束。最后会出现每个赏金首讨伐时主角的等级，各个战车的配置还有各个同伴的状况，存盘后可以进行2周目。







系统介绍



队员能力





脚力：影响队员射门的能力，担当射手的球员这项能力必须要高一些。



速度：影响队员在场上的移动速度，追球和带球突破也受这项能力的影响。



耐力：这项数值对任何位置上的球员都十分重要。体力低的时候速度会受很大影响。



技术：对带球过人和护球的成功率有影响。



身体：这项数值影响队员在场上恢复疲劳的能力。



弹跳：队员的跳跃力，影响争顶的成功率，而且也是门将的重要能力。



安定度：这个数值越高，队员越能发挥自己的实力。



队员类型（タイプ）

进攻型（アタッカー）：豪不犹豫，拥有纵向突击风格的速攻型。

全能型（オールラウンド）：盯人防守，进攻时会前来助攻。

清道夫（スイーパー）：用身体对抗在防守的区域解围。

阻挡型（ストッパー）：擅用身体对抗进行盯人,紧急时用身体“堵枪眼”。

射手型（ストライカー）：善于摆脱盯人防守，把握进球机会的意识很强。

发电机型（ダイナモ）：攻防转换速度快，擅长大范围跑动。

机会制造者（チャンスメーカー）：为队友创造更多的自由活动空间。

后援型（バックアップ）：善于参与回防的非防守型。

平衡型（バランス）：没有什么特征，能均衡分配攻守。

盯防型（マンマーカー）：彻底地盯防对手，寻找断球机会。

自由人（リベロ）：不仅可以人盯人防守，而且还能切入对方防守区域寻找得分机会。



司令塔（レジスタ）：擅长传球，能控制场面局势的司令塔型。



球团事务所

队伍组成（チーム编成）

可以在此查看队员们的能力、身价。点击队员头像可以更改队员的球衣编号、队员的位置，还可以解雇队员。队中最多有22名球员，在队员数不够的时候，在空位处可以购买队员。另外可以查看球队预算、所有队员的年薪以及队员的签约期限。

队服设计（ユニフ

如果……如果杂志再……再厚一点而价格不变的话，那……那真是太棒啦，那样编辑们就可以全天投入工作啦 （兰伟）
男，17，广西省忻城县西宁街东隆屯四号，546200

FCデラピット （無名）

むかい	350万
くのいけ	450万
あきもと	300万
はやみ	500万
たかみ	300万
へいけ	300万
こしべ	450万

（オファー）
（オファー）

オーム）

可以设计主场、客场、门将的球衣样式。队服条纹的样式一共有8种，可以分别对上衣的袖子、条纹、短裤、球袜进行颜色设计。

队徽设计（エンブレム）

队徽中间的标志一共有8种，外边框有8种，游戏中将8种标志和边框都搭配好了，玩家可以从这64种中选择自己喜欢的。另外，如果觉得边框的颜色搭配不适合自己，还可以对边框进行颜色方面的设计。

球队名（チ-ム名）

决定自己球队的名字，可以选择输入假名或英文、数字，也可以用假名拼写成汉字。

简称（短缩名）

自己球队的简称，作为对球队一般的称呼。



足球协会（サッカ-协会）

日程

可以查看比赛结果和比赛的日程，还可以从日程中查看其他球队的球员资料。

联赛情报（リ-グ战情报）

查看联赛的排位表、射手榜等资料。

杯赛情报（**カップ**战情报）

查看杯赛的对战表，射手榜。

联机（亲善试合の予定）

联机通信的选项。

监督情报

可以查看自己球队胜败情况，还可以看获得过多少奖杯。

转会情报（移籍情报）

各队会员转会的情报，可以方便获得转会信息。



俱乐部（クラブハウス）

队员资料（选手デ-ダ）

在这里可以查看本队队员的资料，并且可以点击上面的图标进行按能力排位的搜索。查看我方队员资料时在头像处按A后会出现特训、ポジション、セットプレ-三个选项。





特训：利用在比赛中得到的特训项目卡对队员特训。特训项目卡一共有28个，都是一次性的，用完了只能在以后的比赛中再次获得。每次可以从这些项中选择1–3个项目进行单独或组合训练。训练后队员的能力会根据训练项目提升能力。当选择2–3个项目进行训练时，能力会叠加提升。不过，复数项目有一些特定的组合，组合后成为特殊的训练项目，而且能力成长的数值也不是简单的叠加了，这是这个游戏一个非常重要的系统。在文章最后笔者会把特训组合列出来。

位置（**ポジション**）：可以交换队员的位置，方法是在队员名字上按选择键，然后选择要交换的队员。也可以交换替补队员，在正式门将那里按下键就是替补的球员名单了。



最上面的FORMATION A/B是设置球队的阵型，通过在4个位置增加或减少球员的数量来决定自己的阵型是什么样的。

罚球队员（**セットプレ-**）：设定我方的罚球队员。**パナルティキック**是点球，**フリ-キック**是任意球，**コ-ナ-キック**是角球。

球队战术（**チ-ム**战术）

设置攻防线，制定正体的战术。

赛场（スタジアム）

在比赛中按A键可以暂停比赛，并且可以查看双方队员的状态。按R键可以查看场上所有队员的名字。按开始键可以查看队员列表，可以替换队员。通常比赛中有3个换人名额，在练习赛中是没有这个限制的。按选择键可以从比赛中退出，进入休眠模式。比赛结束后在技术统计画面中可以按开始键进行录像，之后在VTR里就能看了。此外，在比赛过程中会得到训练卡。

普通特训

特训项目	脚力	速度	耐力	技术	身体	弹跳	安定度
ビデオ研究	+1	—	—	—	—	—	+1
マンツ-マン	—	—	+2	—	+2	—	—
プレッシング	—	+2	—	+1	—	—	—
カウンタ-アタック	—	+2	+1	+1	—	—	—
ミニゲ-ム	+1	—	—	+1	—	+2	—
ラインコントロ-ル	—	—	+2	—	—	—	+2
セットプレ-	+1	—	—	—	—	—	+2
ドリブル	—	+4	+2	+2	—	—	—
プレ-スキック	+5	—	—	—	—	—	+2
シュ-ト	+5	—	—	+1	—	—	—
パス&ゴ-	—	+5	—	+3	—	—	—
リフティング	+1	—	—	+4	—	—	—
スライディング	+1	—	—	+2	+4	—	—
ヘディング	+2	—	—	—	—	+8	—
ランニング	—	+4	+6	—	—	—	+2
ウエイトトレ-ニング	+3	—	—	+1	+4	—	—
キックボクシング	+1	—	—	+2	+4	—	—
ダッシュ	+1	+6	—	—	—	+4	—
ラダ-トレ-ニング	—	+2	—	+2	—	+6	—
エアロビクス	+1	—	+4	+2	+2	—	—
ストレッチ	—	+4	—	—	+6	+2	—
アロマテラピ-(注)	+5	+10	+10	+4	+10	+10	+2
座禅	—	—	+2	—	—	—	+6
サイン会	—	—	—	—	—	—	+5
PK练习	+3	—	—	—	—	—	+4
合气道	—	—	—	+2	—	—	+3
イメ-ジトレ-ニング	+1	—	—	+2	—	—	+3
ミ-ティング	—	—	+1	—	—	—	+4

注：アロマテラピ-这个训练提升的数值，除了安定度，都是随机选一个提升。

特训组合一览

特训组合方法	脚力	速度	耐力	技术	身体	弹跳	安定度
ミニゲ-ム+ミ-ティング=アイコンタクト	+1	+2	+2	+2	—	—	+4
プレッシング+ドリブル+スライディング=アグレッシブボランチ	+3	+6	+6	+4	+6	—	—
ミニゲ-ム+ドリブル+キックボクシング=稲妻ドリブル	+2	+6	—	+6	+6	—	—
ダッシュ+ラダ-トレ-ニング+アロマテラピ-=イリュ-ジョンステップ	—	+10	—	+6	—	—	+4
スライディング+イメ-ジトレ-ニング=インタ-セプト	—	—	—	+4	+6	—	+4
ストレッチ+アロマテラピ-+座禅=ウルトラリラックス	—	—	+6	+2	+10	—	+8
マンツ-マン+スライディング+ダッシュ=エ-スキラ-	—	+12	+6	+2	+10	—	—
シュ-ト+PK练习+アロマテラピ-=黄金の右足	+14	—	—	—	—	—	—
シュ-ト+ランニング+サイン会=锭破りの攻击参加	+12	—	+6	—	—	—	+8
プレッシング+ランニング+合气道=鬼プレス	—	+6	+8	+2	—	—	+8
ラインコントロ-ル+ミ-ティング=オフサイドトラップ	—	—	+4	+1	—	—	+8
カウンタ-アタック+ランニング=オ-バ-ラップ	—	+6	+12	—	—	—	—
ビデオ研究+マンツ-マン+ラインコントロ-ル	+2	+4	+6	+2	+6	—	+6

大家都是人啊!为什么我就不会中奖呢？有人说我RP不行，我RP怎么了？我为了中奖还拜过神呢。（吴伯兴）
男，19，福建省龙岩市新罗区宝泰桥德兴D幢705，364000

x=カテナチオ							
ラインコントロール+ダッシュ=カバーリング	+2	+6	+4	—	—	+5	—
ドリブル+イメージトレーニング=カミソリドリブル	—	+6	—	+6	—	—	+4
エアロビクス+座禅+PK练习=鬼神のセーブ	—	—	+4	+8	—	—	+12
カウンターアタック+イメージトレーニング+ミーティング=逆袭のカウンター	+2	+4	+4	+3	—	—	—
ランニング+ミーティング=キャプテンシー	—	—	+10	—	—	—	+10
ビデオ研究+エアロビクス+アロマテラピー=究极リフレッシュ	—	—	+12	+2	—	—	+8
シュート+ウエイトトレーニング+ラダートレーニング=强烈ミドル	+15	—	—	—	+8	—	—
パス&ゴー+キックボクシング+アロマテラピー=キラーパス	+2	+5	—	+5	+5	—	+3
セットプレー+ヘディング+キックボクシング=空中战のスペシャリスト	+3	—	—	+2	+6	+16	—
ラダートレーニング+エアロビクス=クライフターン	—	+6	—	+6	—	—	—
座禅+スライディング=决死のブロック	—	—	—	+3	+6	—	+8
パス&ゴー+サイン会=ゲームメーカー	—	+6	—	+3	—	—	+6
アロマテラピー+座禅+イメージトレーニング=ゴールの嗅觉	+3	+4	—	+3	—	+4	+4
セットプレー+ラダートレーニング=ゴールの守护神	—	—	—	+2	—	+10	+4
ドリブル+PK练习=攻击の要	+4	+6	+2	+2	—	—	—
プレッシング+ラインコントロール=コンパクトフィールド	—	+4	+4	—	—	—	+4
セットプレー+シュート+ストレッチ=最后の切り札	+8	+8	—	—	+8	+4	—
ドリブル+ランニング=サイドアタック	—	+10	+10	—	+2	—	+4
ビデオ研究+プレースキック=サイドチェンジ	+4	—	+4	—	—	—	+6
ラダートレーニング+サイン会=シザースフェイント	—	+4	—	+4	—	—	+6
ビデオ研究+シュート+イメージトレーニング=シャドーストライカー	+7	+4	—	+2	—	—	+4
ミニゲーム+パス&ゴー+ラダートレーニング=シャンパンサッカー	+2	+10	—	+7	—	—	—
スライディング+ストレッチ=シュートコースカット	—	+6	—	+2	+8	—	+6
ビデオ研究+セットプレー+座禅=蹴球プロフェッサー	+4	+4	—	+2	—	—	+8
ヘディング+ストレッチ+合气道=执念のクリア	—	+6	—	+2	+6	+10	+10
ダッシュ+ミーティング=スーパーサブ	+3	+8	—	—	—	+6	—
PK练习+合气道=スティールハート	+3	—	—	+2	—	—	+10
マンツーマン+ランニング=すっぽんマーク	—	+4	+10	—	+4	—	+4
ランニング+イメージトレーニング=ダイアゴナルラン	—	+6	+8	+1	—	—	+6
マンツーマン+キックボクシング+ラダートレーニング=大激怒	—	—	+6	+8	+6	—	+2
スライディング+ヘディング=ダイビングヘッド	+5	—	—	—	+6	+10	—
マンツーマン+パス&ゴー=ダイレクトパス	—	+7	—	+4	—	—	—
カウンターアタック+ヘディング+ウエイトトレーニング=ターゲットマン	+5	+5	+5	+2	—	+5	—

努力学习，努力工作，努力玩游戏，这是我的人生目标。（朱延璋）
男，19，辽宁省瓦房店市南共济街一段新城一号401，116300

リフティング+ランニング+座禅=卓越キープ力	—	+6	+6	+8	—	—	+6
プレッシング+ランニング+ラダートレーニング=タフネスダイナモ	—	+10	+14	+5	—	—	—
カウンターアタック+パス&ゴー+座禅=魂のラストパス	—	+6	+4	+3	—	—	+8
シュート+キックボクシング=弾丸シュート	+13	—	—	—	—	—	—
アロマテラピー+サイン会+ミーティング=チーム爱	—	—	—	—	—	—	+20
プレッシング+エアロビクス=チェイシング	—	+6	+8	—	+6	—	—
プレースキック+パス&ゴー+ラダートレーニング=中盘のマエストロ	+6	+8	—	+5	—	—	+6
マンツーマン+ウエイトトレーニング+ミーティング=铁拳制裁	+5	—	—	—	+12	—	+6
マンツーマン+プレッシング=铁壁ディフエンス	—	—	+4	+2	+4	—	—
プレースキック+ミーティング+合气道=传说のフリーキック	+11	—	—	—	—	—	+10
ダッシュ+合气道=斗将	+3	+2	—	+3	+2	—	+4
ラインコントロール+エアロビクス+イメージトレーニング=トータルフットボール	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
ドリブル+パス&ゴー+ヘディング=怒涛の全员攻击	+3	+10	+6	+5	—	+6	—
ビデオ研究+パス&ゴー=トライアングル	+1	+6	—	+3	—	—	—
カウンターアタック+シュート+ダッシュ=ドライブシュート	+9	+10	—		—	—	—
ビデオ研究+リフティング=トリッキーフエイント	+2	+4	—	+4	—	—	—
セットプレー+ミーティング=トリックプレイ	+2	—	—	—	—	—	+8
ドリブル+シュート=ドリブルシュート	+6	+6	—	+3	—	—	—
ドリブル+ダッシュ=ドリブル突破	—	+12	+4	+4	—	—	—
キックボクシング+座禅=仁王立ち	—	—	—	+4	+10	—	+4
ウエイトトレーニング+ダッシュ+ストレッチ=肉体改造	+5	+10	—	—	+8	+10	—
プレッシング+ダッシュ=2次攻击	+4	+4	—	+2	—	+4	—
ミニゲーム+ラインコントロール+合气道=热血コーチング	—	—	+6	+4	—	—	+10
パス&ゴー+イメージトレーニング=ノールックパス	—	+6	—	+5	—	—	+5
シュート+エアロビクス=バイシクルシュート	+8	—	—	+2	+4	—	—
ビデオ研究+ウエイトトレーニング+キックボクシング=钢のボディ	+4	—	—	+3	+16	—	—
ミニゲーム+ランニング=波状攻击	+2	+4	+4	+2	—	—	+4
プレースキック+シュート=バナナシュート	+11	—	—	—	—	—	+4
ウエイトトレーニング+座禅=ハングリー精神	+2	—	+6	+3	+4	—	—
カウンターアタック+スライディング=反转速攻	—	+6	—	+3	+4	—	—
スライディング+キックボクシング+合气道=必杀スライディング	+3	—	—	+7	+10	—	—
PK练习+ビデオ研究+ミーティング=ピッチの监督	+5	—	—	+2	—	—	+10
パス&ゴー+合气道=ピンポイントパス	—	+6	—	+4	—	—	+6
ビデオ研究+サイン会=ファンサービス	—	—	+4	—	—	—	+10
プレースキック+エアロビクス+サイン会=ファンタジスタ	+9	—	—	+4	+6	—	—
ラインコントロール+パス&ゴー+アロマテラピー=フイールドのソムリエ	—	+6	—	+5	—	—	+6

马上就要中考了，妈妈说如果这次我考上了一所好的高中，她就给我买NDSL，我现在一定要好好努力，快点祝福我吧！（张鑫）男，15，安徽省合肥市金寨路320号师范附中九（6）班，230061

プレッシング+座禅=不屈の斗志	—	—	—	+3	—	—	+10
セットプレー+プレースキック+PK练习=フリーキックマイスター	+12	—	—	—	—	—	+8
ヘディング+ラダートレーニング=ヘディングシュート	+3	—	—	—	+6	+14	—
パス&ゴー+ストレッチ=ベルベットパス	—	+10	—	+4	+4	—	+4
ドリブル+リフティング+エアロビクス=変幻ドリブラー	—	+14	+6	+7	—	—	—
ミニゲーム+プレースキック+イメージトレーニング=ホーミングクロス	+8	—	—	+4	—	—	+6
パス&ゴー+リフティング=ポストプレー	—	—	—	+6	+8	—	—
リフティング+キックボクシング=ボディーバランス	+2	—	—	+6	+6	—	—
プレースキック+リフティング+ヘディング=ボールのマジシャン	+7	—	—	+7	—	+6	—
ミニゲーム+リフティング=ボールポゼッション	+2	—	—	+5	+2	—	—
シュート+合气道=ボレーシュート	+9	—	—	+2	—	—	—
マンツーマン+ヘディング+PK练习=ボンバーヘッド	+5	—	+4	—	—	+12	+6
リフティング+ストレッチ+イメージトレーニング=マグネットトラップ	—	+6	—	+8	+4	—	+4
リフティング+合气道=マジックトラップ	—	—	—	+6	—	—	+4
セットプレー+サイン会=マリーシア	+2	+8	−2	—	—	—	+6
ドリブル+ラダートレーニング+ストレッチ=マルセイユルーレット	—	+12	+4	+4	+10	—	+4
シュート+ミニゲーム+座禅=ミラクルループ	+8	—	—	+2	—	—	+8
サイン会+イメージトレーニング=モチベーション	+2	—	—	+2	—	—	+10
ランニング+ダッシュ+エアロビクス=野人	—	+20	+20	—	—	—	−2
パス&ゴー+エアロビクス+ミーティング=友情のホットライン	+1	+6	+4	+5	—	—	+6
ビデオ研究+ストレッチ=ユーティリティー	+2	+4	—	—	+4	—	+4
カウンターアタック+サイン会+PK练习=ラッキーボーイ	+5	+10	—	+1	—	—	—
カウンターアタック+セットプレー+合气道=ロスタイムの奇迹	+2	+4	—	+2	—	—	+16
プレースキック+ウエイトトレーニング=ロングフィード	+8	—	—	—	+6	—	+4
ミニゲーム+カウンターアタック=ワイドスペース	+2	+4	+4	+1	—	—	—
プレッシング+イメージトレーニング=ワンサイドカット	—	+3	—	+3	—	—	+5
シュート+リフティング=ワントラップシュート	+6	—	—	+5	—	—	—
スライディング+ランニング+ウエイトトレーニング=オーバートレーニング	—	—	−2	—	−2	—	—
ミニゲーム+ヘディング+ダッシュ=オウンゴール	−1	—	—	—	—	−2	—
ラインコントロール+シュート+スライディング=キーパーチャージ	−1	—	—	—	—	—	−2
スライディング+キックボクシング+サイン会=一发レッド	—	−2	—	−1	—	—	—
プレッシング+シュート+スライディング=神の手	—	—	—	−1	—	−2	—
パス&ゴー+ウエイトトレーニング+PK练习=痛恨のパスミス	—	—	—	−1	—	—	−2



上次给大家介绍了异常状态相关的分析和研究，本次给大家带来的是由能力中的AGL引出的三大要素的研究，感兴趣的玩家千万不要错过。

本文旨在传播推敲的方法和推敲的过程而非结果，本文所用到的数据均是经过在下仔细审核保证绝对正确

注：本研究中大部分除法都是有小数位自动舍去不会进位，例外的会加以标明。

文/NW—SE区：DoubleX 责编/翔武

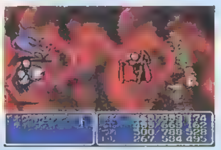
GBA	SQUARE ENIX	2004.11.29
	RPG	1人/6090日元
最终幻想 1&2		128M

FF1换算公式验证与发现之旅（四）

对上期的补充：

1、FF1中也存在着无视魔防的魔法——那就是8级黑魔法**キル**/Kill，但是上期已经提到它对083 **アロザウルス**/Allosaurus使用了几十次无效啊！怎么会无视魔防呢？其实这个魔法就像它的名字表示的那样是“终结”，说白了就是给怪物最终一击，自然要在能给怪物最终一击时才会发挥作用。在FF1中它要求怪物的HP低到一定程度，下方左图就是对奄奄一息的Allosaurus使用Kill成功的案例。那么又引出了下一个问题：即HP要低到何种程度Kill才能生效呢？在下反复试验了许多怪物后得出这一HP要低于300才能生效，理由是有一个怪物095**ディープアイ**/Deepeyes的HP为304，一开始就用Kill的话无论用多少次它都不挂，在黑魔法师轻轻的敲掉其5点HP只留给它299点HP时用一次Kill就成功。(下方右图)这一HP也包括300因为对HP恰好为300的怪物如：065**ファイアギガース**/Fire Gigas也是一击就被秒的，最后再提一点其依旧属于死亡属性，依旧要在瓦解了BOSS们的抵御强项后方能使用。





2、7级白魔法**ケアルガ**/Curaja不仅仅是恢复9999点HP还能恢复除石化和死亡外所有的异常状态。

3、中了毒状态后，在移动中不会被毒死，但在战斗中会被毒死。附带一提：中毒状态在中了石化和死亡后将这两种状态解除时也会自动解除。

4、8级的白魔法**デスペル**/Dispel不能解除任何已经中过的异常状态和已经中过的能力增减变化，在下的忍者曾先遭到091 **ナイトメア**/Nightmare的麻痹攻击，后再遭到112 **デスナイト**/Death Knight的Dispel侵袭，但还是处于盲眼中。

5、抵御某个异常状态的魔法或战技也存在着槛的概念，如在LV25时怪物一用6级黑魔法**デス**/Death物理职业就等于被判了死刑，可一到LV26就很少再中它了，但还是会被麻痹和睡眠搞得“晕头转向”的。一般情况下我们不讨论抵御某个单一魔法或战技的槛是多少，只要知道LV越高能越过的槛越多能抵御的魔法也越多就可以了。



第四讲：AGL引出的三大要素的研究

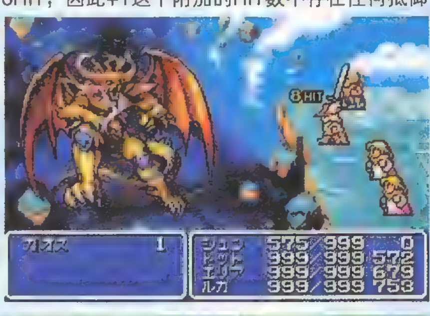
AGL引出的三大要素是什么？

看过第一讲的朋友们应该都能回答出这一问题吧！AGL直接影响的是命中率和回避率，而在游戏中命中率和回避率可是围绕着FF1中对物理攻击极为重要的HIT数做文章的，这两者同HIT数的关系是本讲研究的重点。此外AGL也是行动顺序首位的影响者，它就是本讲要讨论的第三大要素。

己方对怪物HIT数的换算公式

HIT数是FF1—3中才有的，对于战斗系统而言极为重要的一个概念，FF4中随着实时战斗系统(ATB)的引入，这一概念逐渐淡化。HIT数直译为击中数，是己方角色用物理攻击时跳出的一个数值，它能使物理攻击对敌人产生的伤害成倍向上翻。通过关的朋友都会注意到这样一个事实：当命中率达到上限255时，二武的HIT数达到了16，其余职业的HIT数达到了8。细心的朋友可能还会发现在命中率还没有达到255时，就已经达到这一数值了。这是为什么呢？要解决这一问题我们首先要做的就是去计算当命中率达到多少时HIT数由1变成2。当然这项研究十分简单只要不停的改变命中率即可，答案是当命中率到32时HIT数由1变成2。下一步是要检查命中率是32的倍数时(即命中率达到64、128等数值)的HIT数是否会有相应的增加，答案是有增加且每次都加1。那么HIT数的最初公式被定为HIT数=(命中率÷32)+1(1是0到31时的HIT数，因为HIT数的最低值是1只有MISS的情况不可能存在HIT为0现象)。根据这一公式我们算出最高HIT数为(255÷32)+1为7+1=8。可惜的是如果命中率能再高1点达到256那么HIT数就能达到9了，这里要小小的鄙视S-E一下。

接着我们要讨论的是怪物方面有没有别的因素尤其是怪物的回避率是否影响着己方造成的HIT数。答案乍看之下属于无关。因为最终BOSS——128**カオス**/Chaos的回避率为100(这一回避率已经很高了，游戏中最高回避率的怪物110 **エアレメンタル**/Air Elemental也不过是144。)，在遭到高达255命中率的光之战士的攻击时还是要受到8HIT的伤害。(右方上图)但是在以128的命中率(根据最初公式算出为5HIT)拜访Air Elemental时却发现HIT数有时为4有时为5还有时出现了3，这又为什么呢？在下又拿了Air Elemental出没的**ふゆうじょう**/Flying Frtress同层怪物一一做了试验未曾发现这一现象，不过其余怪物的回避率都低的可以，最高的也只是Air Elemental的一半。于是在下放高命中率到159(能造成5HIT的最高命中率)并使测试成员中的黑魔法师依旧保留原来128的命中率且装备上提升10点命中率的贤者之杖使得命中率达到了138(还是5HIT)。得到的结果是159的命中率完全不会产生4HIT的现象，而138的命中率有时依旧会有4HIT的现象但是较128时几率小了一点，而几乎不会产生3HIT的现象。由此可以推断出怪物的回避率对HIT数也有影响且影响仅仅是(命中率÷32)+1中的+1这个附加的HIT上，在未达到能产生该HIT数的最大命中率时会依据(命中率÷32)的余数及怪物的回避率抵御这个附加的HIT。举例而言：如上面提到的命中率为128时的换算公式为：(128÷32)正好等于4余0而命中率为138时的换算公式为：(138÷32)等于4余10，这两种情况下+1这个附加的HIT数的产生条件受到怪物的回避率制约，在怪物仅72回避率时抵御情况可以忽略而在怪物有144回避率的情况下则有较大的抵御几率。当命中率为159时的换算公式为：(138÷32)等于4余32因为再加一点命中率就能达到最大6HIT，因此+1这个附加的HIT数不存在任何抵御





的现象。此外并不仅局限于+1的附加HIT若(命中率÷32)余数过小还有可能降低2HIT，而命中率不足32的一半(极端点就是0)攻击回避率高的Air Elemental则MISS满天飞。

紧接着我们要研究的是：是否还有其余因素也影响着HIT数，在下曾做了某一单项基本能力为99、命中率为128、锁定每HIT的攻击力为1的条件下揍Air Elemental到死的实验。发现STR为99时有10次打出4HIT、4次打出3HIT；AGL为99时有8次打出4HIT、5次打出3HIT；INT为99时有12次打出4HIT、3次打出3HIT；STA为99时有7次打出4HIT、5次打出3HIT；只有在LCK为99时仅有5次打出4HIT、2次打出3HIT。这么看来LCK对(命中率÷32)余数低时的HIT数有影响，LCK越高越不容易造成附加的HIT数，因怪物的高回避而出现抵御的现象。

综上所述最终换算公式变为HIT数=(命中率÷32)+(0或1)。命中率÷32的余数越接近32、LCK越高、受攻击的怪物的回避率越低就越容易+1，反之就越容易+0。一般怪物的回避率达100以上(命中率÷32)的余数不足31的一半，且此时的LCK不高就越不容易+1越容易+0。(命中率÷32)的余数太低则会出现上述公式减2HIT的现象。HIT数的下限为1HIT，若怪物的回避率过高则会频繁的MISS。

前面谈的都是普通职业的HIT数换算公式，二武不装备武器时的HIT数换算公式可完全不一样啊！当命中率达到上限255时，不装备武器的二武HIT数都达到了16，于是有人戏称“二武是用两只拳头攻击的所以HIT数是只用一把武器的别的职业的两倍。”不幸给他言中了不装备武器的二武HIT数的确是2点2点上升的，下方左图显示的就是用一次**セーバー**/Saber(这个魔法马上会予以讲解)后二武的HIT数由16变成了18。(右方上图)所以不装备武器的二武HIT数换算公式为：HIT数=[(命中率÷32)+(0或1)×2]。命中率÷32的余数越接近32、LCK越高、受攻击的怪物的回避率越低就越容易+1，反之就越容易+0。一般怪物的回避率达100以上、(命中率÷32)的余数不足31的一半且此时的LCK不高就越不容易+1越容易+0，二武的HIT数下限为2HIT，同样若(命中率÷32)余数太低则会出现上述公式减4HIT的现象且命中率太低也会频繁MISS。

HIT数的极限又是多少呢？原本在下认为除二武外的职业是16而二武是64。不过这一想法是错误的右方下图的骑士已经达到30HIT了。游戏中专门有一个字段存放HIT数将其改为最大数，发现不装备武器的二武以外的职业是32HIT而二武依旧为64HIT。之所以会产生这一错误是因为在下强化时自身的HIT数不高理由请往下看。



影响HIT数的能力增减魔法

上文已经提到当命中率达到上限255时除二武外的职业最大HIT数都是8，是否有办法突破这一HIT数呢？答案是有的。4级黑魔法**ヘイスト**/Haste的作用是立竿见影的使HIT数翻成两倍，对于8HIT而言你马上能见到达到16HIT。唯一的缺陷是它只有一次效果，换而言之你第二次使用它时无效。什么你一定要见到9HIT这一数字。好吧！在下满足你这一小小的要求，有一种7级黑魔法叫Saber虽然只能对使用者自己使用，但是它的作用可非同寻常啊！除了增加攻击力外它还能使命中率也上升10点而且效果能累加，也就是说当命中率达到255时用1次就能与你朝思暮想的9HIT见面了(右方上图)，如果你用上3次那么即便是回避高的怪物也能“天天”看到9HIT了，因为此时修正后的(命中率÷32)的余数为31。其实这已经在潜移默化的告诉你每使用3到4次Saber就能增加1点HIT(不装备武器的二武是2点HIT，用了Haste后不装备武器的二武是4点HIT，其余职业是2点HIT)像二武达到64HIT其余职业达到32HIT就至少要用上22次。此外还有一种道具叫速度饮料(**スピードドリンク**/ Speed Drink)，虽然没有增加攻击力的效果但是其增加命中率的效果是与Saber一样的，也就是说每喝3到4瓶速

度饮料就能增加1点HIT(用了Haste后是2点HIT)。这里要提一下的是Saber的同宗兄弟——2级黑魔法**ストライ**/Temper仅有能使攻击力增加的效果而无法提升命中率。

一级黑魔法**シェイプ**/Focus和三级黑魔法**ジェイラ**/Focara都是使怪物的回避率下降，在FC时代爱好者们通过搜索内存得出降低的回避率都为10点。(FC版有个小BUG，使用Focara反而会使怪物的回避率增加10点)但是游戏中怪物的回避率的表现实在是……！上面提到的回避率最高的Air Elemental也最多只有降低光之战士2HIT的回避率，就算降了10点也不见得有用。此外这两个魔法的属性都是“无”，不是通常认为的精神理由，是它们对抵御强项为精神的010 **ゾンビ**/Zombie和005 **スケルトン**/Skeleton也有效。

最后有一个常识要向各位读者灌输一下：无论是何种能力增减魔法都能突破能力的上限，这在强化己方的能力增减魔法中尤为明显。实际上游戏中专门准备了两个内存空间用于存放派生能力(这一概念在第一讲中详细叙述过)的相应的原能力值和增减的能力值，通过LVUP和磕药触只使的是原能力值的提升，而强化己方的能力增减魔法也只提升增减的能力值部分。这就是为什么通过修改命中率最多只有8HIT，而用Haste和Saber在命中率没有达到224无法达到32HIT的原因。在下文和以后各讲中提到某一派生能力突破上限的可不要惊讶啊。





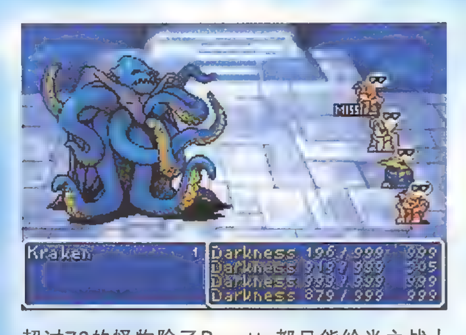
这一研究的意义：HIT数的研究一般是在极限研究中对当前命中率能造成的HIT数、当前命中率要使用多少次Saber才能达到高1阶的HIT数及要使用多少次Saber和一次Haste才能达到极限32HIT(因为每次使用只加10点命中率即便是上限的255命中率也要用约20多次才能达到最大32HIT，二武是64HIT)，做一个定量分析，以便决定当前回合是继续强化还是攻击。(尤其是用Saber时，因为Saber只能对自己使用，用了就意味着放弃攻击，这真是个两难的选择啊！)当然这与恢复魔法产生的效应一样也是一个综合性的问题，这将在极限研究那讲中集中讨论。

怪物对己方HIT数的换算公式

当你被BOSS的高HIT打得“痛不欲生”、“咬牙切齿”时你有没有想过BOSS是怎么会有这么高的HIT数的，有没有办法通过某种手段让它下手“轻”些？要回答这个问题首先必须了解如下的几个条件：第一条为怪物的命中率的换算公式与光之战士的完全不同，即HIT数与怪物本身的AGL一点关系都没有，001**ゴブリン**/Goblin的AGL是3但命中率只有可怜的2 (左方下图，隔的比较远)，而AGL为10的147 **アビスウォーム**/Abyss Worm命中率确高达120。第二条是怪物给予己方的HIT数与怪物的命中率也没关系而是由怪物本身的属性决定的，否则就难以解释为何命中率同为200的139 **オメガ**/Omega和140**しんりゅう**/Shinryu，前者的HIT数高达6而后者只有可怜的2。这些BOSS们的轶闻就不去深究了，连命中率有133的083 **アロザウルス**/Allosaurus也只能造成1HIT而命中率仅有它一半的081 **バレッテ**/Baretta却能造成3HIT。更气人的是出没于Mirage Tower命中率只有24的113 **アースメデューサ**/Earth Medusa却有着惊人的10HIT啊！(见下图)



其次就是去通过各个现象查找问题的实质所在。一个现象是光之战士的回避率约在60—100左右时，出没于Mirage Tower附近命，中率都已



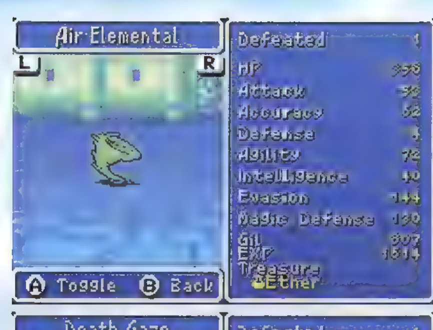
超过70的怪物除了Baretta都只能给光之战士1HIT的伤害，而当回避率达到上限255时，该地区的大多数怪物的攻击都为MISS(包括Baretta)仅有Allosaurus能勉强命中几下。这说明光之战士的回避率似乎对怪物的HIT数有抵御作用。另一个现象为在与Omega和Shinryu交手中，随着光之战士的回避率升高Omega的HIT数一直持续下降，到了回避率的上限255时Omega的HIT数只有3HIT左右是以前的一半。而神龙还是在1到2HIT间徘徊，且1HIT并不比2HIT多多少。Omega和Shinryu没MISS说明怪物的命中率似乎能扣减这种抵御作用，Shinryu的HIT数没明显减少则说明HIT数本来就不多的下降幅度也小。为了再验证一下上述提出的论点，在下又去找了命中率只有90但以HIT高而闻名的“触手”怪——水之CHAOS——102 **グラーケン**/Kraken过招。在回避率不超过100时一概遭到8HIT的“鞭击”。当回避率达到147时8HIT的地位发生了动摇，7、6甚至是5HIT有了抬头之势。回避率到或接近上限255时能造成的最高HIT也只有4了，3、2HIT随处可见连1HIT、MISS也出来了。(上方右图，隔的较远)这些说明了游戏中光之战士的回避率设定存在着“惰”性效应，即光之战士的回避率会降低怪物攻击的HIT数，但是这种降低并不明显也无规律可寻，一般情况下超过的100的回避率才会对命中率不高的怪物有降低HIT数的效果，其中那些有着高HIT的怪物较低HIT的怪物被降低HIT数更多。超过200或达到上限的回避率能使命中率不高的怪物的HIT数大幅度降低，其中不少怪物还会MISS。在怪物高命中率下光之战士的回避率对怪物的HIT数的降低作用会被大幅削弱，且怪物能造成的HIT数越低被降低的HIT数也越少。再举一个极端的现象是有10HIT的Earth Medusa在光之战士回避率为100时还有3—6HIT的伤害偶尔有8HIT，但是回避率上升到255后命中率只有24的她就连摸也摸不到了，偶尔摸到也最多1HIT。这里要强调一下：Earth Medusa也是一个难遇的主儿。

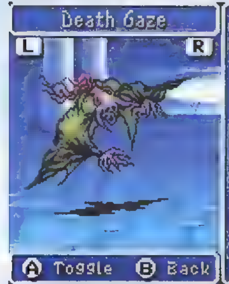
原本也想采用与研究HIT数时一样方式检查LCK与怪物对己方造成的HIT数是否有关，不过怪物对己方造成的HIT数实在过于散乱。仅以Earth Medusa为例对LCK99、回避率128的光之战士就有3HIT、5HIT、6HIT和8HIT4种，而且3HIT的几率并不高，所以只能说在怪物对己方造成的HIT数中LCK也许会有影响，只是难以测算出。

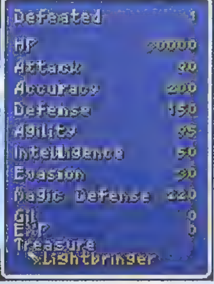
有一种另类的回避方式是怪物攻击MISS时光之战士可能会举起右手装备着的盾类防具(说穿了就是盾和披风)格挡怪物的攻击。(下图)这一现象始于FF1一直风靡至FF6，在FF1中这一现象出现的几率约为2到3次，成功回避怪物的攻击时出现一次，不过怪物成功命中了则死也出不了。出现时不止有格档效果图显示还有攻击敲在盾牌上的格档效果音。还有一个有趣的现象是使用2级白魔法**インビジ**/Invis和6级白魔法**インビア**/Invisira会使的光之战士若隐若现，倘若在光之战士“隐”掉时受到怪物的攻击且举起了披风，那么就会出现“半件披风”的奇妙现象。



还有一件值得大书特书的事是：在原来的FF1中已经存在的怪物的回避率恰好是AGL的两倍，下方左图的Air Elemental就是一个充分的证据。但是在FF1A中新添加的怪物可不遵守这一规律，铁一般的例子就是下方右图那只145 **デスゲイズ**/Death Gaze。







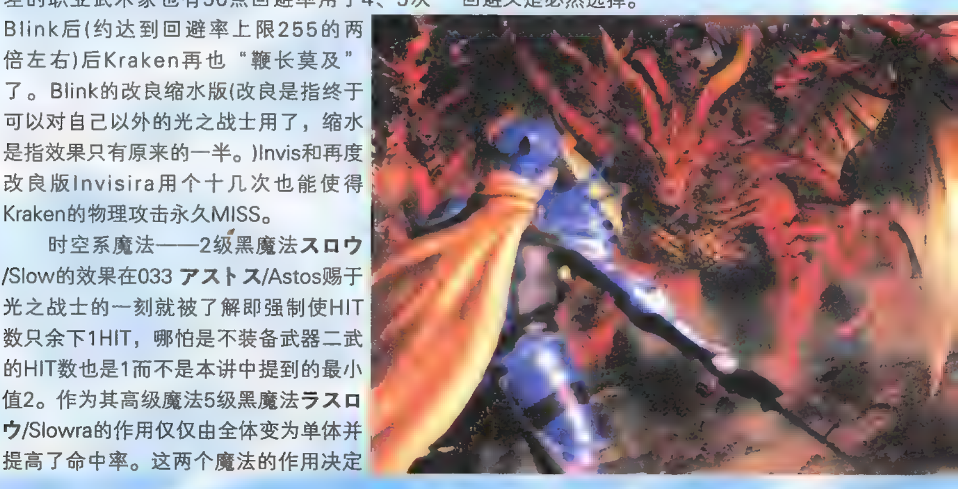
最后再说个有趣的话题，之前列举了这么多高HIT的怪物你有没有发现怎么一个规律：凡是多触手(如：Kraken)的多头发(如：Earth Medusa)的只要有一样东西多的都能打出高HIT，Omega之所以也有高HIT可能是因为多脚吧！(笑)

影响回避怪物物理攻击的能力增减魔法

也许是考虑到回避率的“惰”性效应，游戏中强化回避率的魔法提升的数值都很高。霸道的1级白魔法**ブリンク**/Blink作用就使得回避率立即上升80，即便是回避率只有0用上3次后也有240了，只差15就能达到上限255了。初始回避率最差的职业武术家也有50点回避率用了4、5次Blink后(约达到回避率上限255的两倍左右)后Kraken再也“鞭长莫及”了。Blink的改良缩水版(改良是指终于可以对自己以外的光之战士用了，缩水是指效果只有原来的一半。)Invis和再度改良版Invisira用个十几次也能使得Kraken的物理攻击永久MISS。

时空系魔法——2级黑魔法**スロウ**/Slow的效果在033 **アストス**/Astos赐于光之战士的一刻就被了解即强制使HIT数只余下1HIT，哪怕是不装备武器二武的HIT数也是1而不是本讲中提到的最小值2。作为其高级魔法5级黑魔法**ラスロウ**/Slowra的作用仅仅由全体变为单体并提高了命中率。这两个魔法的作用决定了它们成为了想在短时间内使得以HIT数引以为傲的BOSS们完全丧失战斗力的首选利器。FF6的“八爪鱼”——143 **オルトロス**/Orthros和Kraken都是这一魔法最适合的试验品。此外这两个时空系魔法的成功率虽然也受到LV制约，但是它们属能力增减系不属于异常状态故没有常规解除方式，不过中了也不用害怕，以4级黑魔法的**ヘイスト**/Haste反向增速就能恢复回原来的HIT数了。

这一研究的意义：这一研究首要的也是最大的意义在于回答研究之初提出的问题“如何使怪物的下手轻些？”其答案除了不断的提高自身的回避外就只剩下少陷入麻痹异常状态(原因见下文)或多用Blink、Invis、Invisira提升回避率了。除此以外它还提出了一个问题：曾有人问过在下“增加防御和提升回避都能最终使得怪物对光之战士们造成0伤害。”(增加防御最终造成的0伤害做个简单测试就能总结出，具体内容将在下一讲中详细讨论。)那么是先增加防御还是先提升回避更好呢？这一问题的关键在于因怪而异。若是遇到本讲中多次提到的“触手”怪Kraken，那种动不动就8HITT或更绝的碰到打出夸张的16HIT的“八爪鱼”Orthros时考虑也是多余的，直接用Slow或Slowra将其“打”到1HIT。如果这类敌人的魔防高，此两个魔法都难以成功那么就努力用提升回避率的魔法吧！但是遇到攻击力、命中率高且只有1到2HIT的BOSS如Shinryu用Slow和Slowra或提升回避率就没什么意义，此时增加防御将成为不二选择。象Omega那样HIT数、攻击力、命中率和魔防都较高的多料王，那么先升效果明显的防御再升效果不明显的回避又是必然选择。



对光之战士和怪物HIT数有影响的异常状态

异常状态——盲眼作用的官方说明是使中者的命中率下降，具体下降的数值无法考证。在下曾中过Nightmare战技中附带的此状态，通过目测得知在HIT数为5时下降1—3不等，但是在与Kraken交手时屡次在它的战技スミ/Ink赋予的盲眼状态中发现8HIT，6HIT的一点也不减弱，3HIT和2HIT则有可能会被减弱为1HIT。赋予Baretta此状态后发现也仅使它原有的3HIT变成了2HIT和1HIT，将盲眼扔还给Kraken时它能造成8HIT时依旧是8HIT一点也没减弱，在光之战士回避率为255它还是能造成1—3HIT的伤害。如此看来这一异常状态最多在游戏初期娱乐一下没什么大作用。

异常状态——麻痹作用的官方说明是使中者在短时间内行动不能，但是它还有一个特点即是使中者的回避率也变成0，在以上限回避率255与Earth Medusa交手时一旦Earth Medusa物理攻击中附带的麻痹状态偶然生效，那么即便回避率是255麻痹期间光之战士必定会受到10HIT的伤害，没生效时255的回避率依旧使Earth Medusa的物理攻击在MISS中度过。

行动顺序的研究

总体而言，光之战士与怪物们的行动顺序乍看之下是随机的，但是却同这两者的AGL存在着正比关系。当光之战士的AGL依此为42、36、34和31时42有着最高的先动几率，其次是36，34和31偶尔才有先动的机会。怪物方面也是如此，Air Elemental的近亲AGL也为36的100 **ウォーター**/Water Elemental与这组光之战士作战时也有先动的机会，了连AGL仅为18的064 **ファイアリザート**/Fire Lizard也有一次先手的机会。不过相差过于悬殊如：AGL只有2的062 **ラーバウォーム**/Lava Worm自然没有先动的记录，AGL被改为0的光之战士也没有先动的记录。

在其余基础能力中为了验证最有可能的LCK是否也影响行动速度，在下专门列了张表。表中所列的条件强制AGL恒定为99，光之战士4人根据站位从上到下的LCK倒序排列依次为99、70、40和0(排在第一位的LCK为99以此类推)表中的第一次、第二次代表第一或第二次出手，而后面显示的X位代表行动顺序(如1位就代表第一个行动)。结果发现在AGL恒定为99时LCK为99先动的机会很高。LCK为70和40的先动的机会差不多，但不巧的是LCK为70的最末位的几率会高于LCK为40的，LCK为0的几乎没有先动的机会。



AGL一律为99时

LCK	第一次	第二次	第三次	第四次	第五次	第六次	第七次	第八次	第九次
99	2位	4位	1位	2位	1位	3位	2位	3位	3位
70	4位	1位	2位	1位	4位	4位	3位	4位	1位
40	1位	2位	3位	3位	3位	1位	4位	1位	2位
0	3位	3位	4位	4位	2位	2位	1位	2位	4位

如果你认为上一张表存在着偶然性和不定性，那么再看下一张表。在这张表中LCK与上张表一致，AGL则根据光之战士站位从上往下正序排列依次为70、80、90、99。AGL之所以取的差值不大是因为行动顺序首位判断的是AGL，差的太大LCK的作用就难以发挥了。表中一目了然可以发现AGL90、LCK40时有着较高的先动机会，AGL70、LCK99和AGL80、LCK70时处于前两位行动几率与AGL99、LCK0时相差不大，这么看来即便是AGL有差距LCK依旧发挥着正补正作用。

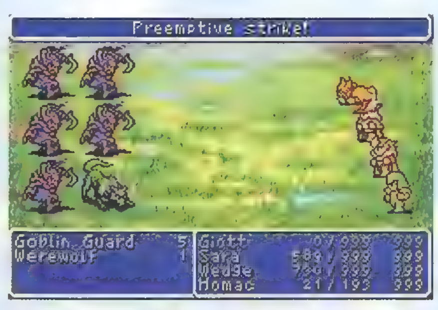
AGL不等时

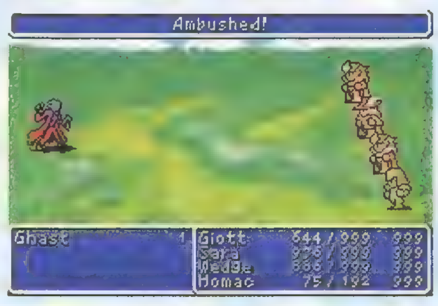
LCK/AGL	第一次	第二次	第三次	第四次	第五次	第六次	第七次	第八次	第九次
99/70	2位	4位	3位	4位	2位	4位	3位	4位	1位
70/80	1位	2位	4位	2位	4位	3位	4位	2位	4位
40/90	3位	1位	1位	3位	1位	1位	2位	3位	2位
0/99	4位	3位	2位	1位	3位	2位	1位	1位	3位

此外光之战士本身的站位也影响着行动顺序，在下曾以AGL99、LCK 0、40、70和99的倒序站位，发现位与第一位LCK为0的居然有三次先动的机会。其余时侯站位靠前即便是LCK不高先手的机会也是较高的，所以站位也影响着先动几率，站位越靠前先动几率越高。

还有一种特殊的先手攻击被称为先制行动，它又称为强制先手或先制攻击是指在进入战斗后有一定几率使得怪物没有发现光之战士，这时光之战士能在一回合内先于怪物作出任何行动(包括逃跑)且逃跑的成功率是100%。游戏中先制行动的提示如右方上图那样在进入战斗后在顶部显示一行字。与先制行动相对应的概念是后制行动，通俗的讲就是怪物先发现光之战士并在一回合内先于光之战士行动。同样后制行动在游戏中的显示方式已在右方下图中显示。什么你要去确定这一概率受到何种因素影响？在下可以很负责任的告诉你它只受到你自己RP的影响，理由是在下曾只以全员STR99在土之回廊里练级，那时20次遇敌中有5次先制行动2次后制行动。而在下又想以全员LV99全能力99来土之回廊闲逛时20次遇敌中只有一次后制行动……寡啊……再插句题外话，可能因为“先制”的日文发音与“老师”相近，在某D商中文版中先制攻击被译成啼笑皆非的“老师攻击”……

这一研究的意义：行动顺序研究告诉我们的事实是要想先动，请先提升AGL，再提升LCK最后将这个光之战士尽可能的放在前几位中。第一讲中我们已经分析过各职业的成长率，遗憾的是全职业AGL最高的成长率也只有45左右，怪物中小小的一个Air Elemental就有72更别说BOSS级的怪物了，所以要想有更多的先动机会请多嗑药。如此说来，在大多数BOSS战中光之战士们总处于后发制人的局面，这也要求光之战士必须做好先挨打的准备并要猜测BOSS可能会采取何种行动。这就是为什么在大多数BOSS战中先要强化防御和回避率而不是先要强化攻击的理由之一。

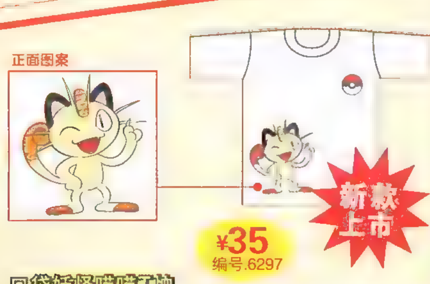








特别优惠 一次性购买3件及3件以上，30元/件



¥35 编号:6297

口袋妖怪喵喵T恤

●为了维护世界的和平……白色的未来有光明的明天在等待。喵~喵~,最有魅力的反派小精灵，喵喵华丽登场。手指精灵球，调皮刁钻的姿态与皮卡丘款形成鲜明对比。



¥35 编号:6309

福音战士使徒袭来T恤

●“使徒、袭来”看过EVA的人都对这第句话记忆深刻吧？衣服正面是第一话中登场的第三使徒萨基尔的抽象形象，背后是该话的标题，醒目无限的冲力力侵蚀你的绝对领域！



¥35 编号:6286

马里奥食人花主题T恤

●为了抢时间，我们一路加速然后一头撞上食人花，接着就呜乎哀哉“GAME OVER”……这就是新款马里奥T恤演绎给我们的精彩一幕，正背图案搭配幽默经典，与老款不相上下。



¥35 编号:6231

口袋妖怪皮卡丘T恤

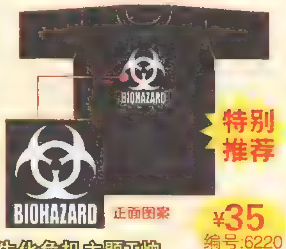
●摇摇耳朵，晃晃尾巴、动漫游戏全方位的世界超人气明星，滚滚胖胖又拽到家的电气老鼠皮卡丘在今夏彻底释放它的电力。颜色鲜活亮丽，前后跨腰的设计独具特色，再配合标志性的精灵球图案，保证所有人都会被他电到！



¥35 编号:6275

最终幻想云狼T恤

●正面印有FFVII AC的标志，背面是片中克劳德衣服上的代表性云狼图案，超大迫力威风十足，如此拉风的云狼T恤你也能拥有！不要错过机会哟！



¥35 编号:6220

生化危机主题T恤

●热爱生化系列的你有没有想过“生化”会进入现实生活中来？不要紧张，来到现实的不是恐怖的病毒，而是这款生化主题T恤。黑色的衣服中央印有醒目的生化标志，迫力十足酷的有型有款。

“脱销”已成为这批T恤最终不可改变的结局，继6174、6185之后，编号6196变形金刚T恤、编号6219夏亚专用T恤和编号6264的KERORO军曹T恤也陷入即将断货的局面，为了满足大家的渴望并补充不足，这次我们又新推出了三款T恤，每款设计都有着自己特点，除了质量保持以往的高水准以外，穿上效果更是与众不同特例独行！

这三款新衫最大的卖点就是可以和以前的老款相搭配，作为情侣装、兄弟装、姐妹装穿着，相互呼应而又不会产生重复感，比起一般的AB款套装更加妙趣横生幽默有趣，令身边的人看了禁不住羡慕的流口水哦。大小号一样一件，赶快选择你的最爱，心动不如行动呵！

编号6174海贼王主题T恤 编号6185福音战士T恤全部售空！编号6196变形金刚T恤、编号6219夏亚专用T恤、编号6264军曹T恤余货不多，欲购者请及时与发行部联系确认库存！

向烈日挑战 秀出自我真个性！

每张汇单邮费一律10元！



EVA福音战士警报主题T恤

●使徒袭来！警报！经典之作《福音战士》早已经是无人不知无人不晓。正面的红色条纹和黑色大字突显紧张气氛，忠实再现原作中使徒袭来时屏幕上所闪现的警告字样，背面为初号机的个性头像，再现原作精髓所在。

经典马里奥主题T恤

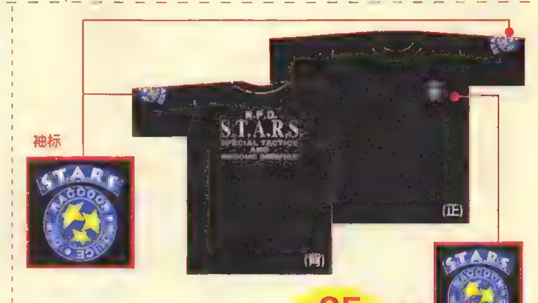
●这些老朋友以T恤的形式走近我们的身旁。衣服正面印有加命蘑菇，背后则是“YOU LOSE”的图案，整体风格轻松而经典，穿上它仿佛置身游戏之中，重拾无数快乐的回忆。





哈罗主题T恤

●动画高达SEED DESTINY中的可爱哈罗登场！衣服上印有HARO字样和一个微笑的哈罗图案，白色的衣服配合绿色的哈罗，给你带来一个清清凉凉的夏天！



生化危机STARS小队 T恤

●超人气经典款式再度推出！质地款式保持原有高水准，去年没有买到的人如今可要赶紧出手，不要再错过这个千载难逢的好机会啊！

（所有图片仅供参考 产品以实物为准）

热销TOP排行榜

1 6208 哈罗主题T恤
第三次荣登第一名宝座!高达果然是“万年不死”,哈罗果然是可爱无敌。选择这款,让哈罗陪你一起度过一个清凉可爱的动漫夏天!

2 6275 最终幻想云狼T恤
最终还是没能将哈罗的皇冠抢过来,喜欢最终幻想的迷们可要赶快支持一下心中的最爱了!让我们一起散布云狼的嚣张魅力吧。

3 6253 经典马里奥主题T恤
一方面因为《新马里奥兄弟》的上市,一方面也是因为这款T恤确实出色,与新推出的B款一起购买和朋友分享同样的乐趣吧。

所有T恤均采用进口高级精梳100%纯棉质地，触感舒适柔软，图案鲜艳耐磨耐洗。每款T恤限量发售,预购从速。

我们提供L号(中号,适合身高165cm以下瘦体形)和XL号(大号，适合身高165cm及以上壮体形)两种尺寸，邮购时请务必注明所购尺寸(先到先选,如遇L号断码,我们将寄出XL号)、T恤的对应编号以及购买件数，以方便我们准确迅速的发货。

凡购买任意3件及3件以上均享受特别优惠价30元/件

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮费标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

每张汇单邮费一律10元!

邮购方法及注意事项

每张汇单邮费一律10元！



可爱与时尚对决，萌与酷的比拼，本期的商品正突出了这两种截然不同的风格。两款小魂和莫可拿的玩偶都制作的精致可爱，摸起来手感舒适，自己玩或者拿来送人都是相当赞的礼物。EVA的领带和Fate帽子走的则是个性路线，前卫简约的设计，黑红白三种颜色的组合，穿戴起来酷味不言而喻。而魔法老师和SEED玩偶也相当独特，通过换装来打造百变造型吧！



高达SEED换装玩偶三件组

¥89

●全套包括基拉、露娜玛丽亚和斯黛拉。大头形象可爱有趣，高约10CM.每款都有便服版、军服版2套造型，且头部、上下身、配件等关节均可插拔，随你开创新奇玩法。

死神魂玩偶A款

¥25 编号 2934

●《死神》中人气最高的角色是谁？自然是既可爱又搞笑的魂啦！这个K歌之王的魂玩偶制作精致，手持麦克风劲歌热舞，一脸认真的表情生动有趣，看了就想让人捏一把。



死神魂玩偶B款

新款上市

¥25 编号 2945

●和A款的材质相同，摸起来手感舒适，大小也在24*13CM左右，手举双剑身着死霸装，帅气凛然。放在自己的床头或者送人，都一样别出心裁。



Fate酷黑帽子

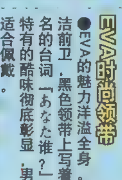
新款上市

¥29

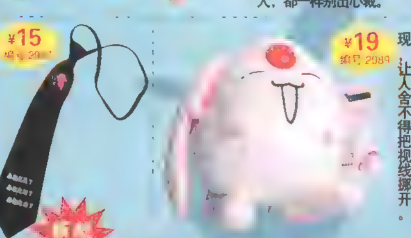
●赛芭的威风飒气，绝对是Fate受到欢迎的原因。帽子本身的做工透气性好，前方的LOGO绣花更是一针一线充分体现原作韵味，戴起来有型有款。

EVA时尚领带

¥15



●EVA的魅力洋溢全身。设计简洁前卫，黑色领带上写着那句著名的台词「あなた誰？」将EVA特有的酷味彻底彰显，男女同样适合佩戴。



羽翼莫可拿玩偶B款（白色）

¥19 编号 2989

●最早在《魔法骑士》中出现的超可爱莫可拿终于实体化了！可爱度真实度都完全再现，让人舍不得把视线挪开。



魔法老师Q版人物Vol.3五件组

¥25

●包括茶茶丸、佐佐木时绘、和泉亚子、大河内明、明石裕奈5位超萌人气角色，均附带魔法阵透明底座，各关节可拆卸，还可以随意互换女仆装和制服。



羽翼莫可拿玩偶A款(黑色)

新款上市

¥19 编号 2990

●黑色版的莫可拿玩偶，额头上的宝石也是蓝色的，不过和白色的一样可爱。高约11CM左右，附带吸盘。喜欢与众不同的人自然要选择这款啦。

犬夜叉铁碎牙钥匙环

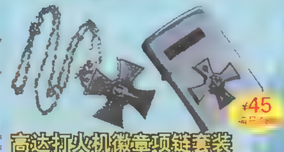
¥19

●看过《犬夜叉》的人想必对传奇般的铁碎牙记忆深刻吧？从刀柄至刀身完全再现原著，特殊的环扣设计方便挂在书包、腰带上作为装饰品。

草莓棉花糖浴室篇5件组

¥29 编号 2901

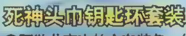
●草莓棉花糖中那些超级可爱的小MM，在浴室中展开一场泡泡战。系列包括伸惠、千佳、茉莉等5人，神色形态逼真有趣活灵活现，将每个人的性格完全展现出来。



高达打火机徽章项链套装

¥45

●十字勋章充满了霸气豪情，上面的吉翁标志象征着男子汉的荣耀。份量十足，刻有"ZEON VICTORIA CROSS"的字样，打火机上也有同样的浮起标志。

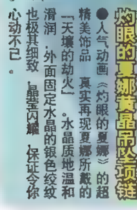


死神头巾钥匙环套装

●阿散井恋次的全套装备！红黑相间的大头巾，时尚华丽。配套的蛇尾丸钥匙环精巧独特。



¥29 编号 2899





灼眼的夏娜黄晶吊坠项链

¥29 编号 2866

●人气动画《灼眼的夏娜》的超精美饰品，真实再现夏娜所戴的「天壤的劫火」。水晶质地温和滑润，外面固定水晶的银色绞丝也极其细致，晶莹闪耀，保证令你心动不已。

最终幻想蓝晶吊缀项链

¥39 编号 28



●曾经的感动，水晶一直是最终幻想系列的特色之一。吊缀晶莹剔透，水晶冰蓝的色泽将肌肤衬托得更加洁白，纹理曲线优美，触感清凉冰莹，给每天的游戏生活多一丝闪耀点缀。



福音战士星与星座迷你摆设人形系列3代4件组

¥29

●EVA星与星座系列第3弹！包括双鱼座明日香、山羊座碇唯、水瓶座版和满月兔版的凌波丽，台座上绘有对应的星座标志，平均高约6CM左右。

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表

截止统计时间：2006年6月15日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年8月3日	节拍天国	任天堂	RAG
2006年10月1日	Scurge: Hive	Orbital	ACT
2006年	最终幻想5	SQUARE ENIX	RPG
2006年	最终幻想6	SQUARE ENIX	RPG
2006年	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表

截止统计时间：2006年6月15日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年7月6日	铁拳 黑暗复苏	BANDAINAMCO	FTG
2006年7月6日	勇气故事 新的旅者	SCE	RPG
2006年7月13日	天外魔镜 第四默示录	HUDSON	RPG
2006年7月20日	死神BLEACH 魂之热斗3	SCE	FTG
2006年8月3日	极魔界村	CAPCOM	ACT
2006年8月3日	SD高达G世纪P	BANDAINAMCO	SLG
2006年8月24日	摩托GP	BANDAINAMCO	RAC
2006年8月24日	瓦尔哈拉骑士	MMV	ACT
2006年夏	我的暑假	SCE	AVG
2006年9月7日	太鼓达人 2	BANDAINAMCO	RAG
2006年9月28日	英雄传说 空之轨迹FC	FALCOM	RPG
2006年	合金装备 索利德 OPS	KONAMI	ACT
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	胜利十一人10	KONAMI	SPG
2006年	皇牌空战X	BANDAINAMCO	STG
2006年	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG
2006年	罪恶工具 审判	SAMMY	ACT
2006年	合金弹头合集	SNK PLAYMORE	ACT
2006年	游戏王GX	KONAMI	ACT
2006年	数码武装 传染	KONAMI	FPS

发售日	游戏名称	厂商	类型
未定	Resort	BANDAINAMCO	AVG
未定	赏金猎人	BANDAINAMCO	ACT
未定	GURUMIN	FALCOM	ARPG

NDS游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表

截止统计时间：2006年6月15日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2006年6月22日	魔法假期 五星连珠之时	任天堂	RPG
2006年7月6日	洛克人ZX	CAPCOM	ACT
2006年7月13日	火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队	TAKARATOMY	RPG
2006年7月13日	黑客计划 觉醒	任天堂	AVG
2006年7月27日	古惑狼	Vivendi	ACT
2006年7月27日	甲虫王者 通往最伟大的冠军之路2	SEGA	RPG
2006年7月27日	马里奥篮球 3on3	任天堂	SPG
2006年8月3日	星际火狐 指令	任天堂	STG
2006年8月3日	宇宙方块	BANDAINAMCO	PUZ
2006年8月24日	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
2006年8月	新牧场物语	MMV	SLG
2006年10月1日	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG
2006年11月15日	恶魔城 遗迹的肖像	KONAMI	ACT
2006年	星之卡比DS	任天堂	ACT
2006年	耀西岛2	任天堂	ACT
2006年	马里奥VS大金刚2	任天堂	ACT
2006年	不可思议的迷宫 风来的西林	SEGA	ARPG
2006年	暴风传说	BANDAINAMCO	RPG
2006年	SNK VS CAPCOM卡片战士DS	SNK PLAYMORE	TAB
2006年	真・女神转生DS	ATLUS	RPG
2006年	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
2006年	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
2006年	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2006年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2006年	自制机器人DS	任天堂	ARPG
2006年	怪盗瓦里奥	任天堂	ACT
2006年	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2006年	胜利十一人DS	KONAMI	SPG
2006年	JUMP明星大乱斗2	任天堂	ACT
未定	超级机器人大战DS	BANPRESTO	SRPG
未定	赛尔达传说 幻影沙漏	NINTENDO	ARPG
未定	桃太郎电铁DS	HUDSON	TAB
未定	我们的太阳DS	KONAMI	ARPG

掌机迷2006年第十二期抽奖

PSP豪华版



1名

NDSL主机



1名

M3-SD P 烧录卡



5名

M3-miniSD P 烧录卡

5名

SC-miniSD 烧录卡



10名

EZ-FLASH4 烧录卡



8名

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.58的抽奖活动截止时间为7月10日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

56期中奖名单

PSP

重庆	唐泽劲

NDS

河南郑州	王和平

M3-SD P 烧录卡

福建晋江	林晓锋
广西河池	曾庆卿
湖北武汉	刘载宏
四川万源	蒲　勇
天津	王立刚

M3-MINISD P 烧录卡

江苏南京	刘　晶
北京	张志麒
河北保定	林力彬
广东湛江	宋成真
湖北孝感	刘仁杰

SC-MINISD

广东佛山	黎健莹
深圳	陈润强
江苏常州	张　军
辽宁海城	邹光也
安徽马鞍山	祁　宁
北京	马林川
广西贵港	顾　林
四川成都	章乐智
浙江平湖	潘　志
福建厦门	薛小宁

EZ-FLASH4

山东青岛	李治霆
吉林长春	王宇博
江苏徐州	姚文昌
福建龙岩	江佳骏
广东惠州	曾国庆
广西大新	吴　迪
上海	郑　航
河北石家庄	林佳强


So COOL
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
热狗 + 张震岳
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 JUL
07
定价20元
推广价:15元
MASTER AND SERVANT
启动大男孩的时尚美型学
Be Adult
潮流进化论!
PART-1. 2006夏季潮牌 STUSSY 新款特典
PART-2. 贝克汉姆、约翰·尼德普等超一线型男教穿
PART-3. 拜见前卫时尚之王UNDERCOVER
全国上市热卖中!!



口袋迷
POKéMON FAN 4
超值赠品1
口袋妖怪珍品方巾
轻松雪拉比
随机获取一款
快乐皮卡丘
超值赠品2
口袋清凉折扇
反
正
超值赠品3
口袋迷光盘
口袋妖怪剧场版最新影片大收录，动画剧情继续深度挖掘。保证你看得过瘾！还有更多丰富内容收录盘中！口袋迷必看！
超值大抽奖